

boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Na
povećanom
broju strana
+ poster

Testirali smo



PlayStation 2

Nove igre

Urban Chaos

MediEvil 2

**Jackie Chan
Stuntmaster**

**Need For Speed:
Porsche Unleashed**

Donkey Kong 64

Crazy Taxi

Symphonion Filter 2



Predstavljamo vam firmu SEGA • Novi trikovi

Poznati igraju • Majstor Raša savetuje • Nova DVD izdanja

Top liste • Vesti • Mali oglasi • Evo rešenja: Tomb Raider 4 (3)

broj 3 • godina I
cena: 80 dinara
5 KM • 130 DEN • 4 DEM

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Da li znate kakav je osećaj pobeđe?



SHOCK 2 RACING WHEEL

Da bi ste iskusili ukus pobeđe u trkama, pored volje potrebni su vam i refleksi, koncentracija i dobra kontrola. Zato preuzmite kontrolu u svoje ruke. **Shock 2 Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji će svaku vožnju učiniti neverovatno stvarnom. Specijalni vibro-motori zatresće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naidete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrnuće se za agresivniji ubrzanje, odnosno kočenje. Jedinstveni način menjanja brzina preuzet iz Ferrarijeve formule 1 pobrnuće se za potpun utisak prave vožnje. Zbog svojih kvaliteta ovo je jedini volan zvanično licenciran od firme Ferrari.



Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponesе znak Ferrarija

COMPACT RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** 064/120 71 51



boNUS

broj 3• godina I

Osnivač i izdavač:

Bonus World, Molerovala 60

Direktor i odgovorni urednik:

Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:

Darko Wolf

Grafička priprema:

Dejan Wolf, Branko Jeković

Sekretarica redakcije,

lektura i korektura:

Prof. Milica Cvetković

Viši savetnik za

odnose s javnošću:

Srba Jovanović

Redakcija:

Miljan Lakić, Petar Mišić,

Miloš Marković, Igor Simić,

Miroslav Đorđević

Ilustracije:

Valentin Šalja

Saradnici u ovom broju:

Marko Lambeta, Uroš Tomić,

Gradimir Joksimović, Satori Jo,

Natalija Dević, Radovan Subotić,

Mihailo Tešić, Ivana Mitrović

Štampa:

Grafomarket

Grafički filmovi:

Vis studio, 134-618

Evo kako nas

možete kontaktirati:

Adresa:

P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:

bonus@eunet.yu

bonus@infosky.net

Telefon i faks redakcije:

(011) 340-77-12

**SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI**

4. JUNA 2000.

Da, da, do ao je i taj maj, mesec kada se de avaju mnoge lepe stvari.

Najzad je stiglo proleće i lepo vreme, devojke su odbacile svoju zimsku garderobu i obukle stvari u kojima je prijatnije ne samo njima, već i onima koji ih gledaju. I do nas je stiglo to novo čudo zvano PlayStation 2, za kojim su poludeli u Japanu. Malo smo se poigrali sa njim i puku ali da vam prenesemo svoje utiske.

U Los Angeles-u počinje E3, najveći svetski sajam elektronske zabave. Kao predstavnici na eg najboljeg časopisa o video igrama, pozvani smo i mi. Da vam pravo ka em, ne to mi se i ne ide u Ameriku, ali po to nije u redu da odbijem ljubazni poziv domaćina, ali ću ipak otići. Obećavam da neću tra iti Pamelu po pla i, niti nekakvu razma enu bogata icu sa Beverly Hills-a, već ću samo gledati nove igre i misliti na vas, na e čitaoce.

I za kraj ono najva nije. Iza ao je novi BONUS. Sigurno se sla ete sa mnom da na a "beba" odlično napreduje. Vi e se ne budi noću, a verovatno ste već primetili da se ugovila za 8 strana. Nadamo se da će uskoro skinuti pelene i stati na svoje noge. Morate priznati da je lepo pratiti razvoj jednog takvog deteta.

Provedite se lepo do sledećeg broja (ja sigurno hoću).

D Wolf



reč urednika

vesti 04

mi i vi na ti 06

Šta ste nas pitali, šta predlagali, šta vam se svidelo, a šta ne drži vodu... 07

Na koje sve načine možete da priključite vašu konzolu, pokušajte da vam razjasni majstor Raša predstavljamo 08

Neke stvari koje niste znali o firmi Sega tema broja. 10

Igrali smo PlayStation 2. Kakvi su naši utisci saznajte od našeg izveštača sa lica mesta u reportaži: PlayStation 2 Live! poznati igraju 14

Ko se sve igra u grupi "The Kuguars" otkriće nam Dejan Matić - Mata novi dodaci 16

Predstavljamo vam par novih dodataka koji će igranje učiniti još zabavnijim nove igre 17

Više opisi najnovijih igara nego ikada, na čak 36 strana



Mihailo Tešić

Portable PlayStation?

Trač ili istina? Izgleda, istina. Na nekoliko Japanskih sajtova za video igre procurile su glasine da Sony u ovom trenutku radi na razvoju portabl varijante starog PlayStationa. Konzola bi trebalo da bude veličine diskmena, sa ugrađenim ekranom od 4 inča. Konzola bi trebalo da se zove PlayStation Dash, i trebalo bi da ga Sony zvanično najavi u maju na E3 sajmu. Konzola će se izgleda prodavati za 9800 jena (oko 200 DM), a moći će i da se poveže na TV uređaj, a biće kompatibilan i sa standardnim PS kontrolerima.

Mod čip za Dreamcast

Ako niste toga bili svesni, mnogi vaši PlayStationi bez problema mogu da čitaju i evropske (PAL) i američke i japanske (NTSC) CD-ove. To zadovoljstvo vam omogućuje tzv. mod čip u vašem PlayStationu. To vam daje i veliku prednost u odnosu na obične smrtnike, jer se mnoge igre nikada ne prebace na PAL, a da vam ni ne pričam

koliko (izvanrednih) igara ostane vezano samo za japansko tržište - doduše tu vam mod čip ne pomaže u jednom bitnom aspektu - te igre su i dalje na Japanskom...

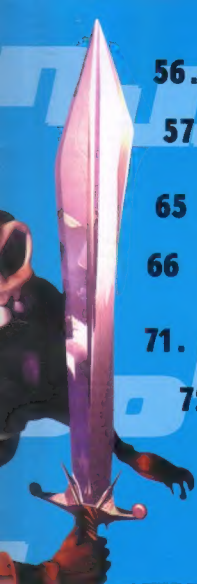
Sada nam je stigao i mod čip za Segin Dreamcast, koji vam omogućava istu stvar, a za Dreamcast je možda to još i važnije, s obzirom da se industrija igara još nije dovoljno zahuktala, pa mnoge igre još nisu doživele izdanja za sve TV standarde. Mod čip je baš to - čipić sa četiri žice pomoću kojih vaš Dreamcast postaje univerzalan. Samo da znate, ako ga ubacite - više nemate garanciju - ali, koga briga...

Telohranitelj na visokim potpeticama

Francuska kompanija Ubi Soft je objavila da je dobila ekskluzivno pravo distribucije igara urađenih po seriji VIP...

Kojoj seriji? Svi vi neiskvareni uticajem moćnih američkih TV mreža sigurno niste čuli za dotičnu seriju, ali verujem da ste svi čuli za njenu glavnu zvezdu - g-dicu Pamela Anderson Lee... Da li zbog neospornog talenta dotične gospođice, ili zbog (spornih) kvaliteta same serije, tek VIP je najpopularnija emisija među američkim tinejdžerima, a emituje se u još





56. igre bez struje

Neka od osnovnih pravila u FRP igrama

57. evo rešenja

Za sve one koji su nas redovno čitali sledi nagrada: treći i konačni deo rešenja najveće misterije ovoga veka, Tomo Raider-a IV

65. nešto ozbiljno

Roditelji, pročitajte ovaj tekst i shvatite zašto je dobro da se vaša deca igraju

66. trikovi

Trikovi koji život znače (i ne samo život nego i dodatno oružje, skrivene staze, novi borci ...)

71. mali oglasi

Kupite, prodajte, menjajte, iznajmite ...

72. film i muzika

Novi filmovi koji nas očekuju, DVD izdanja i malo muzike

74. top liste

Saznajte šta se igra u Japanu, Evropi i kod nas

više od 60 zemalja. Formula za uspeh je u ovom slučaju bila činjenica da serija prati akciono-humorističke događajstine mladašne Vallery Irons (nju igra miss PAL) koja sticajem okolnosti postaje telohranitelj za bogate i poznate u Holivudu. Igre sa VIP u naslovu će se pojaviti za bukvalno SVE platforme (od GameBoy-a do Dolphin-a, ili kako će se već zvati). Verzije za PS i DC se očekuju u novembru.

Ubi Soft!

Ubi Soft je izgleda odlučio da je krajnje vreme da Francuska zauzme mesto koje joj pripada u ovom svetu, tako što će suvereno zavladaati tržištem video igara. U tom cilju, rešili su da poplave tržište najavama za nove igre... Naravno, po principu: "udri ih njihovim oružjem". Sve igre su ipak na engleskom jeziku, ne brinite. Pored VIP igara, Ubi soft je najavio da će pojačati izbor naslova koji za ciljnu grupu imaju malo stariju publiku (15-30 godina) - kao što će biti igra In Cold Blood, koju razvija Revolution Software, tvorci avantura Broken Sword 1 i 2. U ovom "džejsbondovskom" ostvarenju, za koje Ubi Soft tvrdi da im je "najambicioznija igra do sada" bićete u ulozi John Corda, britanskog tajnog agenta koji se na početku igre budi i polako shvata da se ne seća baš najbolje šta mu se desilo... Originalno koliko i svaka "nova" avantura agenta 007, ali potencijalno veoma zabavno. Revolution i Ubi Soft obećavaju da će ovo biti prvenstveno misaona avantura, ali da će akcija koju možete videti u njoj zadovoljiti i najokorelije. Eh, stidi će i taj oktobar.

Kome najbolje "čuče" naočare?

Lari Croft. Doduše, samo u kategoriji za dame. Bombastičan naslov ove vesti je, verovali vi ili ne - istinit. Naime, u organizaciji časopisa HELLO! i proizvođača naočara kompanije Safilo, u Velikoj Britaniji su dodeljene nagrade za najboljeg "nosača" naočara i naočara



za sunce u muškoj i ženskoj kategoriji, a u cilju sakupljanja donacija za fondaciju Sightsavers, koja pomaže osobama oštećenog vida. I kao što vidite, naša ljubimica je poistila sve konkurentkinje i odnela nagradu u Core Design. U ime laureata, koji iz objektivnih razloga nije mogao da bude prisutan, nagradu je primila oficijelna Larina dvojica, Lara Weller. Ovo je samo još jedan dokaz da vreme cyber punk-a neumitno dolazi - odnosno, da je već tu, samo mnogi to ne primećuju.

Mračni oblak se nadvija

Dark Cloud je igra koju su njeni tvorci klasifikovali kao "Georama RPG" za PlayStation 2. Njeni tvorci su ljudi iz kompanije Sony - lično. Iako Sony nema tako jak razvojni tim za svoje konzole, kao što ih imaju Nintendo ili Sega (Sony je za to nekako "prisvojio" Square), kada se čuje neku igru razvija Sony, malo ko ostaje ravnodušan. I, šta znači "Georama RPG"? Po za sada ➡

ZDE Game Shop	55
EX SBS	65
Trik - vodić kroz svet igara	63

Game club Playstation	45
Master CD klub	47
Cedateka MK	49
Shine	51

Spisak oglašivača u ovom broju:

Beosoft	2, 21, 25, 29, 33, 75, 76
S.B.S.	13
Beogradska rolerijada	37
CD klub Super Mario	43



TRI ŽELJE U JEDNOM

☑ Pozdrav,

Ovo mi je prvi put da pišem nekim novinama i veoma sam obradovan to se ovakav časopis pojavio kod nas. Posedujem već dve godine PlayStation i vatreni sam oboavalac video igara, naročito RPG i point & click avantura. Opisi su vam sjajni, ali bi trebalo da povećate strane za Dreamcast. Zanimam me kada ćete početi da dajete opise za PS2 i koliko će mu biti cena kada stigne kod nas? Zamolio bih vas jo da napišete neke igre za "Rollcage II". Sve u svemu stvarno ste super časopis.

Nikola iz Futoga

boNus Na alost, Dreamcast konzola kod nas nije toliko zastupljena i do na e redakcije ne dolazi dovoljno igra koje bi mogli da opišemo na vi e strane. PlayStation 2 bi u Evropi zvanično trebalo da se pojavi krajem oktobra i pretpostavlja se da će ko tati negde oko 400 USD. Međutim, već sada ga mo e naći na vi e mesta kod nas (pogledajte pa lživije oglase u ovom broju), to sa tiče opisa za PlayStation 2, njih ćete moći da pronađete već na em sledećem broju. Igre za Rollcage II mo e naći na 68. strani časopisa, u rubrici trikovi.

**Sva objavljena pisma
su nagrađena časopisom.**

Playstation 2

☑ Pozdrav Bonus-u

Sa skromno ću mogu reći da je časopis fantastičan i da mo e stati rame uz rame sa vodećim svetskim časopisima. Planiram da kupim i drugu Sonijevu konzolu pa bih voleo da saznam ne to vi e o njoj: približi mi cenu kod nas? Zatim, kakva je za tića od piratstva, čuo sam da nova kartica ne dozvoljava snimanje pozicije u igri sa piratskog CD-a? I da li će moći da se igraju kopije sa starog na novom Soniju?

I za kraj puno sreće
sve će proći, Bonus neće.

Milan

boNus Trenutno se kod nas mo e naći japanska verzija PlayStation 2 konzole po ceni od oko 2000 DEM. Za sada na PS2 će moći da se igraju samo originalni, sve dok neko ne uspe da napravi tzv. mod čip, koji omogućava čitanje piratskih kopija. Samim tim, nemoguće je igranje kopija igra sa starog PlayStationa, pa ni snimanje pozicije na karticu.

FRP info

☑ Zdravo Bonusovci!

Iako ja ne volim video igre, drago mi je zbog va eg časopisa. Ja sam zaklet FRP-er i nastojim da ostane tako. Jedna sam dočekao dan kad mi je jedan drug pokazao onaj mali članak kod vas o tome. Po to vidim da se

trudite da to promovirate ove dve (svaka čast) elim vam ogroman uspeh. Nisam iskusan igrač jer nemam knjige (nisam nikad bio Game master već sam uvek igrao) a igrao sam samo Werewolf the Apocalypse, koji me je odu evio. Ileo bih da znam koje knjige je White Wolf izdao pored ove, mo da neki sajt gde se o tome mogu informisati kao i to da li je moguće kupiti ovde neku knjigu. Uskoro treba da igran FRP po Star Wars-u i to me mnogo raduje. Molio bih vas da mi odgovorite, mnogo bi mi značilo. Jo jedno pitanje: Da li postoje kompjuterske verzije (na CD-u) ovih (ili bilo kojih) pravila?

Nenad Vasiljević

boNus Izdavač White Wolf je do sada izdao dosta knjiga kao to su: Vampire: The Masquerade; Mage: The Ascension; Hunter The Reckoning i jo mnoge druge koje ćemo mi sigurno predstaviti u sledećim brojevima. Skoro sva o ovih knjiga mo e se naći i na CD-u, ali vi e u formi kompjuterske igre, nego pravila koje vi mo e da pročitate. Uostalom, pogledajte njihovu Internetnu stranicu na adresi: www.white-wolf.com i potra ite vi e informacija.

to se tiče na eg tr i ta, najbolje bi bilo da se informi e u klub fantazijških i strate kih igara "Zmaj" iz Beograda, u lici Koče Kapacana 2 (zgrada DSS) koji radi četvrtkom i subotom od 17 časova.

turim informacijama, tvorci obećavaju revolucionaran koncept za dosada ne japanske RPG igre - bićete u mogućnosti da kreirate i okolinu, to jest svet u kome se va junak kreće! Iz klasičnog "god moda" moći ćete bez prekida da predete u okru enje koje ste stvorili, da ga istra ujet i avanturi e te po njemu. Vi ste, naime, u ulozi dečaka koji mora da stvori lebedić gradić (da, dobro ste čuli) i da ga spusti na zemlju gde i pripada! Ovo za sada zvuči kao najoriginalniji naslov za PlayStation 2, a kad će se pojaviti, ne znamo...

MoHo

Igra MoHo, koju za PlayStation razvija kompanija Lost Toys (ex Bullfrog-ovci), a objavila je Take 2 Interactive. MoHo je jo jedna čisto akciona igra - gladijatorskog stila, poput gore spomenutog Star Wars Demolitiona. Ovakve igre mo e već e videti u poslednje vreme, pogotovo na konzolama, iz očiglednog razloga - međusobna borba do istrebljenja je uvek bila odlična zabava za celu porodicu ili grupu drugara, a ova varijanta - sa borbom u raznoraznim "gladijatorskim arenama" je samo najnoviji trend. Dakle, MoHo: vi ste zatvorenik Dr ave u futurističkom svetu i borite se protiv (drugih) zlikovaca po kazni, a na zadovoljstvo mnogobrojne po tene publike... Jedini spas od ivota u kavezu vam je da pobedite, uni tite i zgazite sve pred sobom i postanete ampon Naroda...

Vi e od 80 nivoa, pet likova - svaki sa drugačijim osobinama te vrstama napada, kao i već hvaljena grafika koja koristi "real time morphing" (ne brinite, ni mi jo ne znamo ta je to) nas prilično "lo e". Iako sve ove brojke u principu ne znače ni ta, MoHo obećava da će biti zarazan i veoma igriv. Trebalo da se pojavi u julu.

(R)evolucija kontrolnih sistema

Taman kada ste pomislili da ste videli sve moguće vrste kontrolera za konzole, pojavi se ne to ovakvo - Game master Evolution Control System! Ovaj uređaj bi vas mogao odmah očarati. Jeste, izgleda malo te ko za upravljanje i čak pomalo zastra ujuće - ali ako mu damo malo vremena, postoji ozbiljna mogućnost da će ovaj kontroler postati standard za sve konzole sledeće generacije.

Kontroler se sastoji iz dva dela. Prvi deo je Reactor, koji je zakačen za plavu rukavicu koja sasvim udobno nale e na ruku. Reaktor prati pokrete va e ruke i prevodi ih u upravljačke komande! Da stvar bude jo interaktivnija, Reactor i vibrira!

Sa druge strane, tu je i Gripstick, na kome se nalaze svi dugmići. Svakom dugmetu mo e te programirati funkciju, a Gripstick mo e koristiti u bilo kojoj ruci, kao pi toli ili običan kontroler. Ne brinite, uz Gamemaster sti u i detaljna vizuelna uputstva. A cijena? Puka sitnica...



Hoću kolor sliku!

Majstor Ra a



U elji da razjasnimo sve one izraze: PAL, NTSC, SCART, N-PAL Booster (Konverter), činč, RF kabl, i jo po ne to, nastao je ovaj članak.

Osnovne boje su: crvena, uta i plava. To lepo zvuči kad se koriste vođene boje na belom papiru. Ali ta se de ava sa TV ekranom, koji je pre svega crne boje.

Kod TV uređaja je priča o bojama malo drugačija. Boje su skrivene iza stakla ekrana u obliku fosfornih tačica crvene, zelene i plave boje. Umesto ute tu je zelena boja, koja svojom jačinom zavarava oko i prika e se kao uta, zbog fluorescenog fosfora na ekranu. Elektroni imaju ulogu siću nih čestica boje u spreju, koji umeju da nam nacrtaju sve. U katodnoj cevi (TV ekranu) postoje tri četkice (topovi za elektrone), koje se nalaze na suprotnom kraju od onog koji mi gledamo. Ako nema ko da im saop ti pravu "adresu", elektroni onako ispaljeni, naprosto ne znaju gde će i ta će, pa odlutaju kojekuda, to se nama prika e kao "sne". Oni uz mno tvo elektronskih kola dobijaju dosta preciznu informaciju gde treba da stignu. Od toga kolikom broju tačica konzola stigne da "objasni" kako da se nacrtaju, po jednoj horizontalnoj i jednoj vertikalnoj liniji, zavisi kvalitet slike, stučno rečeno - rezolucija. Zavisno od toga koliko boja mo e da se prika e u jednom momentu govori se o paleti boja jedne konzole. Nađamo se da ste shvatili koliko različitih stvari utiče na jednu sliku TV ekrana.

Od toga kako su se neki stručnjaci dogovorili na koji način će saop tavati "adresu" elektronima, izrodili su se razni standardi na koje je uticalo jo i električno napajanje tih TV uređaja. Tako su nastali u Americi NTSC, u Evropi PAL/SECAM i u Japanu JSTV standardi koji se ralikuju sasvim dovoljno da nam danas zagorčavajuivot.

Put kojim konzola saop tava "adresu" elektronima su kablovi kojim povezujemo na e konzole na TV aparate ili monitore. Tek tu je prava zbrka jer i kablovi imaju nazive kao to su: SCART, činč ili RF. U njima se kriju male tajne koje su često od velike koristi.

Ukoliko svakom od elektronskih topova na najbr i i najkraći način saop timo kad da ispale elektrone, dobićemo najkvalitetniju sliku. To znači da na kabl treba da ima provodnike za svaku od tri boje i za "adresu".

SCART kabl je upravo taj koji nam to omogućava. Tada je slika najmirnija, najo trlja i sa najmanje "razlivene" boje. Ovim kablom je moguće izvesti i malu magiju, ukoliko je TV aparat novije generacije. Na SCART priključnici TV aparata postoji kontakt koji kad uključite svoju konzolu automatski TV prebaci na video kanal. I

ne samo to, već na Sony PlayStation konzolama omogućava prikaz slike u

boji i za igre koje su napravljene za američko tri te (NTSC).

Neki televizori imaju SCART utičnicu ali, na alost njihovih vlasnika, nemaju sve elektronske sklopove ugrađene u njih kao

to je navedeno u prethodnom pasusu, pa moraju da priključe konzolu preko SCART adaptera, koji slu i da bi priključili konzolu, ustvari, preko CHINCH (činč) kabla. Razlog lo ijeg kvaliteta slike prilikom kori čenja činč kabla, le i u tome da se informacija o bojama i mestu crtanja mora nekako sabiti (naravno elektronski) u jedan signal. Prilikom tog "sabi- janja" izgubi se po neki detalj originalne slike. Kad signal "ude" u TV ili monitor mora da se "raspakuje". Kod "raspakivanja", po to nije moglo sve lepo da "stane", desi se gubitak novih detalja i eto razloga za lo iju sliku, najče će sa lo im prelazima između dve osnovne boje. Po to postoje antene znači da postoje i antenske utičnice na televizorima. U tu utičnicu ustvari ulazi Radio Frekventni signal. Ova dva velika slova nisu tamparska gre ka, niti su tu iz po tovanja prema radio frekventnom signalu, već da bi naglasili odakle ono RF u nazivu kabla koji povezuje neke konzole sa TV uređajima. Poznato nam je da koliko god imali dobre (čitaj skupe) antene uvek imamo neke smetnje i nedovoljno kvalitetne slike. Isto je i sa RF kablom koji zapravo povezuje mali predajnik, koji se nalazi u va oj konzoli, sa antenskom utičnicom TV aparata.

Za one koji nemaju TV aparat novijeg datuma sa "pravom" SCART utičnicom, a imaju Sony PlayStation na lo se kompromisno re enje u obliku N-PAL Konvertora ili Boostera (u slobodnom prevodu booster = utiskivač). Radi se o elektronskom sklopu koji poseduju televizori novije generacije, takozvani multi sistem televizori. Uloga tog elektronskog sklopa je da malo prepakuje signal iz konzole (na primer za NTSC standard) i "utisne" informaciju o boji i tako obmane TV kao da je to PAL signal. Te kutijice imaju na sebi i činč i RF izlaz.

Na osnovu ove priče odaberite koji kabl ćete koristiti, koji trenutno koristite, koji bi trebalo, a koji ste, na alost, prinuđeni da koristite.

Pi ite ta bi ste jo hteli da vam majstor Ra a opi e, a on će gledati da nađe vremena da vam udovolji. ■



drži vodu...



SEGA



Shoichiro Irimajiri
Predsednik Sega of Japan

Interakcija i multimedija su Segine ključne reči za budućnost. Predvodi najopširniji i detaljan razvoj zabave sledeće generacije. Sa R & D (Odeljenje za razvoj i istraživanje), njenim centralnim delom, Sega je ušla u proizvodnju opreme za igru. Početak nove svetle ere obeležen je zabavnim parkovima prepunim visoke tehnologije. "Mi želimo da vam dočaramo jedno potpuno novo iskustvo igranja".

Na polju kućne zabave, Sega je uvek bila predvodnik epohe, uključujući njen stvaralački razvoj 16-bitnih mašina.

A sada, dobili smo Sega Saturn, moćnu mašinu za igru sledeće generacije.

Opremljena sa dva 32-bitna čipa, poseduje 16 mi-

liona boja, i obrađuje 3D CG slike neverovatnom brzinom. U vašoj kući, možete doživeti izuzetno realističan i dinamičan svet. Prodaja je dostigla neverovatne razmere sa prodatih milion konzola za 6 meseci. To je zaista igra koja će preuzeti vodeću ulogu u nadolazećem multimedijalnom veku.

Sega je predvodila razvoj opreme za zabavne parkove koji su postali stvarnost: Garbo i Joypolice. Prvi Segin tematski zabavni park je već otvoren u Osaki, a drugo otvaranje se planira u Yokkaichi ili u Ichikawi. Da bi obezbedila nove centre za zabavu, Sega planira njihovo proširivanje širom Japana uključujući Nigatu i Tokio. Ovi parkovi opremljeni su savremenom tehnologijom, uključujući VR kojom možete doživeti potpun osećaj Virtuelne Realnosti. Planira se otvaranje u 500 zona širom zemlje do kraja 2000-te, kao i probaj na druge kontinente.

Igračke bazirane na visokoj tehnologiji su Igračke sledeće generacije. Sega neguje intelektualnu kreativnost u igri i zabavi. Preuzela je vodeću ulogu u proizvodnji. Napravljene su Igračke bazirane na visokoj tehnologiji, kao što je serija igraćaka Ferie koje mogu da pišu, zatim video štampač Pričan, kao i interaktivna zabava Pico koja kombi-

nuje TV i slike iz knjiga. Pico je već dostigao rekord prodaje sa više od milion prodatih konzola širom sveta, polako nalazeći svoje obožavaoce. Sega proizvodi divne igračke, koje razvijaju intelektualnu kreativnost

kod dece.

Od kada je proizveden Genesis (međunarodno ime Mega Drive-a), Sega je stekla poverenje tržišta u Americi, a posebno veliku popularnost postigla je serija igara Sonic The Hedgehog.

Oharabrena takvim razvojem prodaje, Sega Saturn konzola sledeće generacije će se pojaviti na tržištu Kine, Amerike i Evrope. Sega namerava da otvori nove fabrike širom Evrope u Španiji, Francuskoj i Nemačkoj. Takođe u Aziji i Kini, Tajvanu, Maleziji, Singapuru i Indoneziji, a sve to proizvodnjom različitog softvera i hardvera širom sveta. To je Segina strategija razvoja, pružiti uživanje ljudima širom sveta.



SEGA MEGA DRIVE II
prva opšte prihvaćena konzola kod nas



Segina maskota - Sonic,
glavni junak mnogih igrica

• **Aprila 1951.** osnovana je "Service Game Inc.". Junu 1960. dolazi do osnivanja "Japan Entertainment Trading Inc.-a".

• **Juna 1964.** ubacuje se "Merged Japan Machine Manufacturing Inc.". Počinje proizvodnja opreme za igru u poslovne svrhe.

• **Jula 1965.** osnovan je "Rosen Enterprises Inc.-a". Početak menadžmenta opreme za zabavu. Uklapanje u već postrojeći posao.

Aprila 1969. dolazi do spajanja sa "Gulf and Western Industry Inc." u konglomeratu USA.

Aprila 1984. postaje član CSK grupe sa vodećom ulogom u grupi.

• **Jula 1984.** kao marketinški centar za proizvodnju opreme za igru u poslovne svrhe u Evropi, osniva se "Sega Europe Limited", kao ogranak u kog Sega ulaže 100% kapitala.

• **Marta 1985.** kao marketinški centar za proizvodnju opreme za igru u poslovne svrhe u Americi, osniva se "Sega Enterprises Inc.", kao ogranak u koji Sega ulaže 100% kapitala. (Sav kapital se premešta u "Sega of America Inc.").

predstavljamo



Toshio Kozuka
Potpredsednik Sega
of America, od avgusta
1999. Bivši predsednik
Honda Francuske

- **Marta 1986.** kao marketinški centar za proizvodnju opreme u Americi, osniva se "Sega of America Inc."
- **Novembra 1986.** registruju se sva odeljenja.
- **Jun 1987.** investira se u "Linguaphone Japan Ltd." u nastojanju da se prošire sistemi za učenje stranih jezika.
- **Januara 1990.** kao centar za razvoj opreme u Americi osniva se "Sega Tehnical Institute".
- **Oktoobra 1990.** postaje vodeća firma u Japanu.
- **Januara 1991.** kupuje i preuzima "Delth Leisure Ltd" kao centar za prodaju i proizvodnju opreme u poslovne svrhe u Evropi.
- **Jul 1991.** kupuje i preuzima "Virgin Mastertronic Limited" kao centar za proizvodnju u Evropi. Sadašnji "Sega Europe Limited".
- **Marta 1992.** kupuje i preuzima "WDK S.A." kao centar za izvoz opreme u poslovne svrhe u Evropi.
- **Maja 1992.** U Evropi se osniva "Sega Ozisoft Ltd."
- **Oktoobra 1992.** pripajanje kompanije za štampu "Light Printing Co. Ltd.". Kupuje i preuzima kompaniju za animaciju "Tokyo Movie Shinsu Inc."
- **Janara 1993.** osniva se "Sega of Canada Inc."
- **Septembra 1993.** osniva se "Sega Singapore Pte Limited" u kog Sega ulaže 100% kapitala, da bi smanjila troškove proizvodnje.
- **Novembra 1993.** osniva se "Sega Channel Menagement Inc." da bi promovisali CATV igre u Americi.
- **Aprila 1994.** osnovana je "Sega Leasing Co.", kao kompanija zadužena za proizvodnju opreme u zabavnim tematskim parkovima.
- **Jul 1994.** osniva se i pripaja "Sega Digital Communication Co." da bi promovisali CATV igre u Japanu.
- **Oktoobra 1994.** kupuje i preuzima "Data East Pinball", da bi se unapredio posao i prodaja u Evropi.
- **Oktoobra 1994.** osniva se "Sega Holding U.S.A Inc.", zadužena za efikasniju prodaju opreme.
- **Oktoobra 1994.** osniva se "Sega United Co." kao domaća fabrika zadužena za prodaju opreme.



**Prva među konzolama nove generacije
sa odličnim performansama**

Oktoobra 1994. osnivanje "Sega Music Network-a", kompanije za proizvodnju karaoke opreme.

• **Oktoobra 1994.** osniva se "Sega Huaham Culture Entertainment Co. Ltd." da bi proizvodili AM opremu i prodavali profesionalnu opremu u Kini.

• **Novembra 1994.** glavno učešće u "Sega Logistic Service Co." koja razvija CG tehnologiju.

Kao što se vremena brzo menjaju, Segin posao će usporiti ali će se polako širiti i menjati. Da bi sačuvali energiju da budu uvek u korak sa napretkom, uložiću napore da razviju različite vrste poslova na kojima će zasnovati i poboljšati budućnost. To je upravo ono što Sega obećava. CATV igre omogućiću vam da ostanete kod kuće i uživajte. Takođe, u vremenu kada su PC računari sve rasprostranjeniji, probaj na PC tržište se očekuje kao Segin novi zadatak.

Za razliku od ostalih proizvođača koji su nam izašli u susret i ustupili svoje materijale, Sega to nije učinila. I pored brojnih kontakata, do izlaska ovog broja od njih nismo dobili ništa, osim obećanja. Ovo je za nas bilo ogromno iznenađenje. Mišljenja smo da bi ova velika i svetski poznata korporacija ipak morala malo više da posveti pažnje marketingu, posebno u ovom trenutku kad znamo kako stoje stvari na tržištu nove generacije konzola. ■



Peter Moore
Potpredsednik
marketinga
Sega of America



Charles B. Allfield
Direktor marketinga
Sega of America





Milijan Lakić

PlayStation

Sonijevo tehnološko čudo je stiglo i u Beograd, a mi smo ga testirali za vas. Svi vi koji ovo čitate, verovatno ste već čuli za PlayStation 2. I to samo najbolje. Pa, trudimo se da vam ne pokvarimo mišljenje.

Pre svega, reč dve o samom izgledu konzole (da, znamo da slika govori i o od hiljadu reči, ali priznaćete da je potpuno drugačije videti ne toliko i samo na slici).



Za vas koje ne zanimaju prvi i tehničke specifikacije već samo elite da znate kako to izgleda i oseća se pod rukom, dobićete sve informacije u tekstu koji sledi a za tehnološki zaljubljenike svi detalji dolaze kasnije.

Kao prvo PS2 je veći i teži od svog prethodnika, a po samom izgledu je radikalno drugačiji. Donji deo sistema je manjih dimenzija od gornjeg i moćnije je čak nazvati i postoljem, a kompletan imidž mašine je nalik na opaku komponentu kućnog audio ili video sistema. Ni ta na njemu ne poseća na tradicionalan izgled konzole za igranje, u poređenju sa, recimo, Dreamcastom (krem) ili starijom PlayStationom (sive boje). Prvi komentar bi bio da PlayStation 2 izgleda ozbiljno i hladno i da je daleko od onog deci prepoznatljivog imidža.

Na prvi pogled nigde nema prekidača za uključivanje mašine, u stvari ne vidi se odmah jer se nalazi na zadnjoj strani mašine. Potpuno je nestao onaj jednostavni

moćete videti na slikama, PlayStation 2 moćete drati u dva položaja, položajem i uspravnom i za svaki od njih moćete rotirati logo na vratancima da bio uvek bio u uspravnom položaju. Kad je LED dioda u pitanju, radi se potpuno novoj tehnologiji koja daje plavo svetlo, dakle, nije u pitanju plavo staklo već sama dioda daje plavu boju koja se savršeno uklapa u dizajn.

Predimno na start mašine. Kada pritisnete ON prekidač na zadnjoj strani, upaliće se crveno svetlo pored natpisa RESET. U ovom trenutku sistem je u SLEEP modu tj. nalazi se u onom stanju u kome je recimo i vaš televizor kada je isključen uz pomoć daljinskog upravljača. Da bi konačno pokrenuli "boot up" sekvencu pritisćemo dugme RESET. Sony se ovog puta potrudilo oko uvodne sekvence koja se sastoji od vrlo kvalitetne animacije koja nam daje samo daje uvid u ono što PlayStation 2 moće.

Opcije menija

Kad se sistem uključi prvi put sve opcije menija su na japanskom, ali uz malo pogađanja nije teško promeniti jezik u engleski. Ova opcija menija SAMO opcije iz menija u engleski i nema uticaja na jezik u samoj igri. Kad su nam opcije menija postale razumljive, podelili smo datum i vreme i otkrili par opcija vezanih za one od vas koji imaju high-end kućne audio-video sisteme. Među njima su aktivacija Digital Out i Component Video Out opcija i izbor razmere slike (4:3, 16:9 i full). Jedna od najvažnijih opcija PlayStationa 2 je mogućnost igranja igara sa PlayStationa 1. Od posebne je važnosti to što PS2 moće i čak malo i poboljšati teksture i ubrzati učitavanje starijih igara. Moramo istaći da neće baš sve igre raditi sa ovim poboljšanjima, tako da ove opcije jednostavno moćemo isključiti u meniju.

DVD reprodukcija



Po to je PlayStation predviđen da reprodukuje DVD filmove, na njemu moćemo gledati filmove koji potpadaju pod "Territory Region Coding". Za one od vas koji nisu upoznati sa DVD terminologijom, evo kratkog objašnjenja šta to znači.

Kao što znate kada film počne da se prikazuje u bioskopima po svetu, postoji određeni redosled zemalja u kojima će se prvo emitovati. Kad je DVD format napravljen, veliki filmski studiji su se zabrinuli šta će biti ako puste film na DVD u jednoj zemlji a u nekoj drugoj se tek očekuje bioskopska premijera. Zato je napravljen regionalni kod. Trenutno postoji osam kodova, koji su:



Ovakog izgleda PS2 sprema

stil od svega tri velika i jasno obeležen dugmeta sa svima poznatog prvog modela.

Još dve zanimljive stvarčice koje doprinose novom radikalnom stilu su PlayStation logo na DVD vratancima i LED dioda koja pokazuje status mašine. Kao što

tema broja



on 2 Live!

- 1 Severna Amerika (SAD, Kanada).
- 2 Japan, Evropa, Egipat, Južna Afrika, i Bliski Istok
- 3 Hong Kong, Jugoistočna i Istočna Azija
- 4 Australija, Novi Zeland, Meksiko, Južna i Centralna Amerika, Karibi, i ostrva Pacifika
- 5 Indijsko poluostrvo, Mongolija, Rusija, Severna Koreja i Afrika
- 6 Kina
- 7 Još nije određeno
- 8 Specijalni kod

Ovo znači da kod 8 nije određen za specifičnu zemlju, ali je još uvek regionalni kod. Diskovi označeni kodom 8 su predviđeni za upotrebu u avionima i ostalim sredstvima prevoza.

Način na koji PS2 radi je taj što koristi DVD drayver smešten u memorijskoj kartici u zaštićenom fajlu (posvećemo se tom drayveru više nešto kasnije). Pošto je ovaj PS2 uvezen direktno iz Japana, na memu se mogu gledati samo DVD sa kodom 2. Otko ovoga se nedavno digla velika prašina u štampi na zapadu jer je provaljen kod uz pomoć kojeg se na ovom PS2 mogu gledati NTSC DVD iz skoro svakog regiona. U pitanju je drayver sa oznakom verzije 1.0, i iako neki filmovi neće raditi a neki će raditi sa ograničenim opcijama pitanje je da li je Sony znao za ovaj bag i namerno pustio ovakvu verziju na tržište?

Kod glasi
Uzmite standardni (ne analogni) kontroler sa kablom i uključite ga u port 1. Učitajte DVD izmenjivač "gore" na joypadu dok ne dobijete ovaj meni. Onda stisnite PLAY.

Na ekranu se sam drayver u pitanju još jedan bag je vezan za njega. Radi se o tome da pri snimanju statusa u igri Ridge Racer V dobijeni drayver bude oštećen ili obrisan pa ga morate ponovo snimiti sa utility diska koji ide uz PS2. Sam utility disk pokriva opcije menija na japanskom pa o njemu nemamo puno toga da kažemo sem MPEG demoa koji se nalazi na kraju DVD sekcije koji izgleda fantastično.

Browser

Kao i prethodna verzija PlayStationa, PS2 može reprodukovati Audio CD-ove i ažurirati memorijsku karticu. Ovaj meni se kod PS2 zove Browser. Odatle se mogu kopirati ili brisati podaci sa memorijske kartice ili slušati Audio CD-ovi. Kada pristupite ovom meniju tačno možemo videti koji medij se trenutno nalazi u PS2.

Prve igre za PS2 se isporučuju na PS2 CD-u čija je donja strana plave boje za razliku od crne boje kad su u pitanju diskovi za prvi PlayStation, dok će DVD-ovi biti srebrne ili zlatne boje. Takođe i memorijska kartica je promenila boju iz sive u crnu i sada ima

drastično veći kapacitet od 8MB, što je ravno PlayStation karticama od 120 blokova.

Dual Shock 2

Do sad smo vam dali prilično detaljan opis mašine, ali kontroler nismo ni spomenuli. Kakav je on? Izgleda isto, ako ne računamo promenu boje u crno, ali u čemu je razlika? Da li je bolji, lošiji, i šta možete očekivati? Reklo bi se da neke posebne razlike i nema. E pa, svi koji su to pomislili su se gradno prevanili!

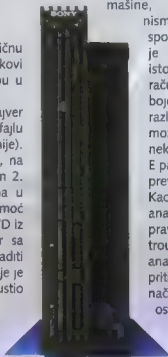
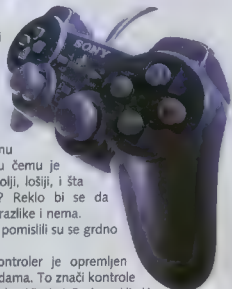
Kao prvo ceo kontroler je opremljen analognim komandama. To znači kontrole pravca (populami krstić), L i R dugmići, X trougao kvadrat i krug su svi analogni. Pri uključenoj analognoj opciji svi ovi dugmići su osetljivi na jačinu pritiska. Najbolji primer kako sve ovo funkcioniše je način na koji smo igrali Ridge Racer V. Kao i u svim ostalim, i u ovoj vožnji komanda gasa se nalazi na X-u. Naviknut na to da je dovoljno samo pritisnuti X i da će automobil pojuriti bio sam zbunjen.

Automobil se kretao po putu ali niti je osećaj brzine bio ubedljiv niti sam postizao zadovoljavajuće rezultate. A onda sam pritisnuo X znatno jače nego obično i auto je počeo da se kreće brže. Znatno brže. Kontrola gasa je odgovarala na jačinu pritiska. Počeo sam da letim po stazi kroz par sekundi. Ovo je slikovit primer analogne kontrole u konkretnoj igri. A kako će se analogne kontrole koristiti u ostalim igrama ostaje još da vidimo.

Drugo, Dual Shock 2 ima duži kabl nego Dual Shock. I verujte nam na reč da je to vrlo korisno poboljšanje. Treće, palice za analognu upravljanje su bile "teže" nego na klasičnom Dual Shock-u. Ne mnogo teže, ali primetno. I ne samo što je potrebna veća sila za pomeranje palica, već je moguće podešeti i osetljivost od izuzetno osetljive do veoma slabo osetljive što će sigurno biti vrlo toplo prihvaćeno od strane igrača.

Poslednja razlika je u težini kontrolera. Dual Shock 2 je "smršao" u odnosu na prethodnu verziju i razlika se oseća kad prvi put uzmete kontroler u ruke.

Posle ovog prvog testa PS2 moramo izneti i neke ocene o sistemu. Učinićemo to po najzanimljivijim kategorijama:



Marketing

Sony je izvršno obavio posao po pitanju reklame PlayStation 2 u Japanu. Kompanija je uspjela da proda svake primerke isporučene radnjama i realno su mogli prodati dva ili tri puta više da su mogli da proizvode dovoljno. Međutim prvi PlayStation je iza sebe imao u asno jaku marketinšku kampanju koja je kreirala imidž PlayStation 2 igrača kao mlade osobe u trendu. PlayStation 2 još uvijek nema precizno definisan imidž.



Interes fanova

Kao što smo već rekli, Sony je prodao sve što je i proizveo. Interes za novu konzolu se može okarakterisati kao prava PlayStation 2 groznica. Međutim zainteresovanost publike u SAD ne prati Japan zbog mnogo manjeg obima marketinga za ovo tržište. Sony očigledno čeka E3 da bi tamo silovitim nastupom pridobio igrače iz SAD jednom za uvek, što čini ovaj njegov ozbiljnom prelomnom tačkom za dalji uspeh PlayStationa 2.



Software

Prve igre koje su se pojavile uz lansiranje PS2 su definitivno razočarenje za sve. Nedostatak anti-aliasinga u ovim ranim naslovima obeležio je mašinu kao grafički inferiornu u očima igrača. Dok ne budemo videli Tekken Tag Tournament i Dead or Alive 2 zaista ne možemo pohvalno da se izrazimo o igrama za PlayStation 2. Ipak, u poređenju sa predstavljanjem ostalih konzola japanskom tržištu, PS2 je ogroman uspeh.



Podrška proizvođača

Čak ni najava X-Boxa nije usporila zamah Sonijeve mašine nezavisnih proizvođača. Trenutno nema konzole koja ima više naslova u razvoju, uključujući tu i PlayStation 1. Po ovom pitanju Soniju sada stvarno cvetaju ružice.



SAD tržište

Sony je definitivno rešio da priču E3 da opet pridobije igrače iz SAD koji su se pomalo i ohladili zbog najave X-Boxa, loših prvih igara za PS2 i seginog obaranja cena Dreamcasta (koji će se izgleda deliti uz Happy Meal). Bilo bi bolje da se Sony ovom pitanju posveti svom snagom, jer je PS2 izgubio dosta od svog briljantnog sjaja, i ako stvari krenu loše na E3 Soniju se ne piše najbolje.



Bagovi

PS2 je pogodan sa par ozbiljnih bagova. Prvi problem koji smo već pomenuli, je to Ridge Racer V briše DVD drajvere sa memorijske kartice. Drugi je preskakanje teritorijalnih bagova, koje smo do detalja i opisali, i koji će Sonija koštati puno novca. Sreća u nesreći je što je dovoljno bilo zameniti utility disk i to nije u pitanju hardverski problem.



Nedostatak konzola u radnjama

Nedostajalo je svega sem igara. I dok su gomile igara ležale na policama, igrači su nestrpljivo čekali u redovima za konzole i periferije poput multi tapa, dračica za konzolu i memorijske kartice. Makar je kontrolera bilo dovoljno.



DVD strategija

Izgleda da su igrači iz Japana bili podjednako zadovoljni time što imaju PS2 DVD plejer i PS2 konzolu za igranje. Podaci o prodaji DVD-ova u Japanu govore puno o tome. Sony se nada sličnom odzivu i u SAD. Jedina mana ovoga je što neki igrači ne osećaju potrebu da kupe nove igre.



Uverili smo se u kvalitet hardware-a. Ostaje nam da sačekamo dolazak dobrog software-a za PS2. Slike obećavaju, zar ne?

Budući potencijal

Zahvaljujući joj nezabele enoj podr ci PlayStation 2 ne mo e ići niku na gore. Mada bi bilo bolje da ta budućnost dođe to pre, jer ako X-Box na samom startu bude imao više gre sva ta se jo mo e desiti

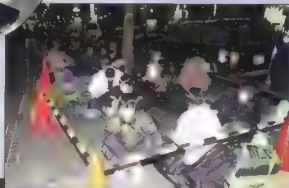


Ovako je izgledalo 4. marta 2000 u Tokiu. Oni srećnici koju su uspjeli da kupe PS2, lak e su sebi na li i devojk.

Konačna ocena lansiranja

Po to je na e tr i te previ e malo da bi se i na e mi ljenje uzimalo u obzir, stvari će se razvijati zavisno od e avanja u svetu, konkretno od najveće va nosti su Japan kao zemlja porekla svih video konzola i Amerika i Evropa kao najveća tr i ta. U Japanu, start PS2

Uvek neverovatan uspeh uprkos nedostatku kvalitetnih igara, ali i to što je z Japana nismo ni sumnjali da će obueruće prihvatiti novu konzolu. Jer je tamo nije tr i te uvijek gladno tehnolo kih novotarija. Uostanekivanje je splaslo otkako je lansiranje obavljeno, jer su se i navodnim nedostacima ma ine pro irile preko okena munjevitom brzinom. Sony je na ovo reagovao kontra-merama u vidu glasila koje kako će japanska vlada zabraniti izvoz PlayStationa 2 van zemlje jer je navodno ma ina toliko moćna da bi se neki njeni delovi mogli koristiti u vojne svrhe. Time je korporacija uspe no stopiti negativne kritike i ponovo pokrenula priču tipa "Uh pa to čudo bi bilo da lansirale rakete" to opet postavlja PlayStation u li i u svet lansiranja. Ponovićemo već rečeno, jer vredi ponoviti, sada sve d E3



Za testiranje hardware-a zahvaljujemo se firmama: ZDE (str. 55), Shine (str. 51) i Beosoftu.

PC



PlayStation

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076
s.b.s.@yubc.net

Maloprodaja
i
Veleprodaja

PG

Name Verbatim

4.5 DM	4.5 DM
4.0 DM	4.0 DM
3.5 DM	3.5 DM
3.0 DM	3.0 DM
2.5 DM	3.2 DM

1 CD
10 CD-a
20 CD-a
50 CD-a
100 CD-a
100 i više

SONY

Verbatim Fabrički

4.5 DM	4.5 DM
4.0 DM	4.0 DM
3.5 DM	3.5 DM
3.0 DM	3.0 DM
2.5 DM	2.8 DM

1 CD
10 CD
20 CD
50 CD
100 CD

- konzole
- dodatna oprema: obični i digitalni (dual shocky)
- džojstici, memorijske kartice,
- RF modulatori, N/PAL konvertori
- pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova, na vete knjižice, izuzetno cene

radno vreme: 10-20h
svakim danom
osim nedelje



Zašto Mata



Kad jedan glumac, koji se uz to bavi još i muzikom, nešto voli onda je to i na javi i u snu. Dejan Matić, jedan od članova pozorišno-muzičke trupe "Kuguars", obožava igrice, igra igrice, sanja igrice... I kad radi i kad se odmara. I kad roni. Jer Dejan je zaljubljenik podvodnog sveta, pasionirani ronilac. Da li ste nekada razmišljali o tome

kojom brzinom protiče vreme pod vodom, a kojom brzinom pred kompjuterom? Pred kompjuterom vreme prolazi "nikad brže" a pod vodom "nikad sporije", kaže Mata. Pod vodom imaš ograničeno vreme ronjenja, od 45 minuta do jednog sata. Gledaš na sat i čini ti se da je silno vreme prošlo - a sat se ne pomera. A za kompjuterom - sedneš, čini ti se, nisi se ni okrenuo, a prošlo četiri, pet sati. Uživanje se, ipak, ne može uporediti - *priča nam Mata*. Svet pod vodom i kutija koja svetluca, fascinantne su svaka za sebe, o obe su veliko uživanje.

Kako se Dejan Matić "upoznao" sa konzolom?

- Prošle zime naložio sam se na snou-bord. Otišao sam kod prijatelja koji se time bavi, obožava i fenomenalno vozi i skejt i snou-bord. Hteo sam da uzmem opremu od njega jer sam se spremao za zimovanje. Da bi mi ilustrovao kako sve to može da izgleda, pokazao mi je snou-bord igricu. Tako sam se upoznao sa konzolom, provozao malo i video šta je to. Posle sam otišao na Kopaonik i, s njegovim bordom, naučio da vozim

Foto:
Vladimir Lukić

Da li si "uživo" pokušao nešto od onoga što si video u igrici?

- Ne, ne, taman posla. Igrica je čudo, a ja sam tek učio da vozim bord. Možda za koju godinu, kad savladam bar neophodnu tehniku, sada nikako. Ali si se "zarazio" igricama?

- Zaražen sam odavno i potpuno. Sony PlayStation nemam još ali se zato ne odvajam od kompjutera. Volim strateške igre svih tipova, mnogo više nego vožnje ili brzinske. Igram War Craft, Ages of Empire, Ages of Kings, Faraone, Cesar III, sve gde treba aktivirati mozak, gde se zahteva razmišljanje, planiranje, taktika. Danima, mesecima sam igrao Spy Craft. To je bila igra gde se rešavao pravi detektivski zadatak. Igrao sam po dvadeset dana, sa četiri-pet CD-a, a oko mene je uvek bila ekipa "stručnih saradnika", prijatelja koji su takođe učestvovali u rešavanju problema dobacujući ideje, sugerišući varijante. To je, recimo, jedna od pravih interaktivnih igrica, jer si ti, praktično, akter u igrici i bez ikakvog uputstva rešavaš problem. Na Spy Craftu su se, pre deset godina, trenirali agenti FBI. Iako sve treba znati uraditi brzo, zadaci su intelektualni. Znači, nisu potrebne samo brze ruke nego glava.

Kako izgleda igrati u grupi po dvadesetak dana, ko je tu zadužen za kuvanje, ko za piće?

- Evo kako je izgledala jedna od poslednjih situacija: ja sam bio sve vreme na stolici, kuvanja nije bilo, ali jeste grickalica, sokića, alkohola i svega ostalog.

Dobar način da se smrša... Šta si još radio?

- Nisam mnogo smršao ali sam, da bih uspeo da rešim zadatak, tokom igre popunio beleškama celu svesku od 60 lista, zapisujući šta sam postigao, dokle sam stigao, ideje za dalje poteze, imena raznih likova, ko je ko, ko je u kakvoj vezi sa kim, šta je ko kome uradio i slično.

Da li, u igrici, glavni lik vodi i određuje dalji tok igre, da li sve zavisi od njegove odluke?

- Da. Ti si agent koji rešava slučaj. Ti si lik koji, interaktivno, u samoj igrici, određuje tok događaja tako što odlučuješ šta ćeš uraditi. U igri postoji nekoliko opcija, određeni broj mogućnosti na koju stranu će događaji krenuti, a ti odlučuješ i usmeravaš kako će se priča dalje



poznati igraju



sa svojim prijateljima po dvadesetak dana:

sanja igrice

ANIMATI

Da li se, kao glumac, uživiš u "lik", vidiš li na momente sebe unutra?

- Događa se... Igra te okupira, iritira, tera da razmišljaš, lako, šta, još mogućnosti, još pokušaja, sve dok, na kraju, ne shvatiš da je slučaj koji je izgledao totalno nemoguć i užasno komplikovan, u stvari sasvim banalan. Ali, treba stići do toga. Treba, u hodu, povezati mnoge stvari, informacije, opcije. To je kao zagonetka, kao puzzle, kao, recimo, rešavanje ubistva, koje gledaš na filmu. U Spy Craftu je trebalo pronaći budućeg atentatora na ruskog predsednika. To je baš bio zadatak.

Kako izgleda Dejan Matić dok igra?

- Često pričam sam sa sobom dok igram, a kad shvatim da sam baš ispao glup za nešto - izleti i psovka, skakanje, smekanje - kako je to moglo da mi se desi, zašto ovo ili ono, zašto nešto nisam uočio na vreme... To je redovno ponašanje.

Kako reaguješ kad uspeš, kad rešiš igricu?

- U trenutku rešenja, reakcija je, naravno, burna, sa skakanjem i nazdravljanjem, jer obično ne igram sam. Onda sam srećan danima, jer u rešavanju bilo kog slučaja idem korak po korak, gradim piramidu odgonetajući male zagonetke i kad dodem do vrha onda je



to uspeh od koga te osećaj zadovoljstva drži dugo.

Da li si ikada zbog igrice zakasnio na predstavu ili na sastanak sa devojkom?

- To mi se još nije desilo, ali mi se često događalo da ne mogu da se odlepim od igrice celu noć, pa ostanem pred kompjuterom do osam ujutru. Onda mi je ceo sledeći dan kao "virtuelan" jer posle bezbroj sati igranja i dva sata spavanja svet izgleda potpuno nestvarno.

Da li i kad prekišeš igru nastavljaš da razmišljaš o njoj - ustao si, zatvorio igricu ali ti je i dalje u glavi?

- To mi se događa redovno. Evo poslednjih dana igram Ages of Kings; ležem u pet ujutru i sanjam igricu, u snu razmišljam gde sam pogrešio, da li bi bilo bolje da krenem na ovu ili onu stranu, kako i šta da uradim ujutru...

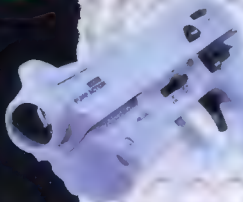
I onda, kad se probudim, palim kompjuter, i sve ispočetka!

Među ostalim članovima "Kuguarsa" situacija je podeljena: Boris Milivojević ima konzolu često igra i voli igrice, dok je Nikola Đuričko pravi fan. Spot za poslednji projekat "Jagnjeca balada" je ceo animiran, skoro da liči na igricu, što je potpuno razumljivo kada vam kažemo da je "izašao iz glave" Nikole Đurička, koji je reditelj svih spotova "Kuguarsa". Svi koji su ga već videli sasvim sigurno će uočiti jasnu paralelu sa konceptom igrice tim pre što u "priči o zalutalom jagnjetu" nema ni jednog živog lika, a kako sve animacije vode poreklo od crtača - zaključak je jasan. Bogdan Diklić nema čak ni kompjuter i krajnje je nezainteresovan za igrice bilo kog tipa, dok je Dragan Jovanović Gagi skoro vozio svoju prvu vožnju na konzolama sa kolegom Nebojšom Glogovcem. Bilo je to popodne pred predstavu i kad je stigao u pozorište bio je potpuno fasciniran svojim novim iskustvom. Vozili su auto-trke sa vibrirajućim volanima i njega je oduševila realističnost doživljaja. "Tačno sam mogao da osetim kad skrećem, kad ubrzavam, kad udarim u zid!", pričao je, oduševljen, kolegama u pozorištu. I dobro je što je probao. Jer, poznat po opsesivnoj ljubavi prema fudbalu, ako Gagi nastavi sa igricama aktivno, možda će jednog dana postati nepobediv, internacionalni šampion u FIFA 2000, UEFA 2000... Ko zna... ■





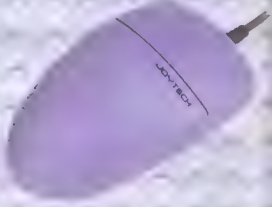
GuillemoT Pump action Gun



Igara koje su predviđene da rade sa ovim dodatkom i nema baš previše ali zato stvarno pružaju jedinstven osećaj. Dakle, uzmete pištolj u ruke i preuzimate ulogu Brus Vilisa u specifičnoj vrsti pucačine u kojoj je vaš zadatak da eliminirate što više zlikovaca preciznim nišanjem dok će se kretanju vašeg lika posvetiti mašina. Od samih parametara igre zavisi koliko često ćete morati da punate pištolj, a na to će vas opomenuti natpis na ekranu "Reload". Specijalna mogućnost ovog pištolja je navedena u njegovom nazivu, a u pitanju je "pumpanje" tj. punjenje pištolja. Ovo se vrši na način koji ste mogli videti u filmovima pri korišćenju sačmarice. Ukoliko vas ovako nešto baš i ne oduševljava moći ćete da prevazidete ovaj problem ako uključite opciju Auto-reload koja automatski vrši punjenje pištolja kad se isprazni. Još neke zanimljive opcije su: Auto-fire koja vam omogućava rafalnu paljbu i Firing speed control koji omogućava izbor brzine paljbe. ■

JoyTech mouse za PlayStation

Ova stvarčica ispravlja jedinu manu strateških igara za PlayStation, a to je pomalo nezgrapno upravljanje joypadom. Ovaj miš ima dva dugmeta koja su vam dovoljna za sve komande u igrama koje ga podržavaju. Ono što moramo prebaciti ovome mišu je prekratak "rep" tj. kabl od samo 1.2 metra koji donekle oduzima komfor u upravljanju jer morate biti prilično blizu svome PlayStationu da biste se igrali. ■



GuillemoT Compact Racing Wheel

Ovaj savršeno dizajniran kompaktan volan ima sve što i njegov veći brat samo u manjoj razmeni. Veoma zanimljiv detalj je to što ovaj volan nema klasičnu ručicu menjača, već je menjač smešten na volanu kao u Formuli 1. Prekidači za prebacivanje iz više u nižu brzinu i obrnuto se nalaze ispod volana skriveni od pogleda. Isprobali smo ih i možemo vam reći da se nalaze na savršenom mestu za funkciju koju treba da obavljaju. Vrlo su praktični jer ne morate da skidate ruke sa volana da bi promenili brzinu. U paketu sa volanom ćete dobiti i stegu kojom ćete pričvrstiti volan za sto, što će vam omogućiti čvrst oslonac za precizno upravljanje. Kontrolne gasa i kočnice se nalaze na pedalama koje se priključuju na volan i omogućavaju vam da se potpuno uživate u vožnji.

Ovaj dodatak je kompatibilan sa skoro svim igrama koje za temu imaju simulaciju vožnje. Zvanično licenciran od Ferraria. ■



novi dodaci



Medieval 2

Davno zemlja ne imaše heroja kao što to beše slavni Sir Danijel Forteskju... Slavni heroj koji je poginuo davne 1386 koji je vaskrsnuo da bi se osvetio svome drevnom neprijatelju, čarobnjaku Zoraku. Sir Danijel, ustavši iz groba, ne baš savršeno očuvan, pomalo izobličen i malo raspao, krenuo je u potragu za Zorakom i osvetom. Usput mu je dozvoljen ulaz u Halu Šampiona, gde je trebao mnogo puta da uđe i priča sa velikim herojima, kako bi dobijao neke magijskih moći i na kraju i sam postao jedan od najvećih heroja...

Nakon odlučujuće borbe kod Geloumira 1386, Danijel, hitao koplje, uspeva da ubije Zoraka, pa pošto je ispunio svoj zadatak da uništi zlog čarobnjaka, vraća se na večni mir.

Godinu kasnije, 1886. Godine, u Londonskom muzeju, gde se čuvaju posmrtni ostaci velikog heroja, pojedini delovi njegovog najlučeg oružja počinju da se dešavaju čudne stvari. Kao što legenda kaže, Sir Danijel će ponovo doći na pomoć svome narodu kada mu bude napotrebniiji...

Kako beše... Ustade vajni Forteskju, još uvek jednook i pomalo krezav da brani svoj narod protiv prvog nivoa, dobijate poslušanje od malog profesora (koji vam je potrebno vreme još i mag) da ste na neophodni za iznicanje genijalnog otpora protiv zločinca i zločinca mašine.

Kada se mali profa puzi se napajaju magijom koju sakupljate... Sada tu nema Hale Šampiona, ali u profesorovoj laboratoriji postoji neka vrsta oltara na kome se nalazi pehar Duša, koji dobijate kada ubijete dovoljan broj protivni-

ka. Kada merač u gornjem desnom uglu pokaže 100% ispisuje vam se poruka da je moguće pokupiti pehar.

Svi oni koji su bili oduševljeni Medievalom, sigurno će biti oduševljeni i njegovim nastavkom, za koji bi se teško moglo reći da je bleđa kopija. Meni

lično je u prvom delu smetala mapa, koja je zbunjivala kada se otvori mnogo nivoa i kada se već nalazite na samom kraju igre. Ove toga nema u laboratoriji koja je vaša glavna baza, pričate sa profesorom, uzimate nova oružja počinjete misiju i dovodite devojke, koje su nekada bile mlade, pa su zanivaljujući mumifikaciji takve zauvek ostale. Da, da, dragi drugan, u ovom nastavku Sir Danijel je svima pokazao da je heroj bez premca. pa je stoga mirao i o sebi da misli te je našao draganu, ljute rane da mu vida.

Pogled je isti kao u prvom delu, postavljene su malo iznad glave našega "živahnog" heroja, sa tim da se kamera može rotirati levo i desno, sa izuzetkom pojedinih prostorija ili lokacija gde imate fiksiran pogled.

Pored uobičajnih radnji koje protagonista može da odradi, tu je sada i penjanje po zidovima i merdevinama, prošireni i obogaćeni arsenal, a igra obiluje zagonetkama i logičkim problemima koje morate da rešite.

Kroz igru vas vodi mali duh, koji pomalo liči na Kaspera, ali je sličnost samo vizuelna. Ne postoje više Gargojli kod kojih ste se snabdevali oružjem i municijom, tu je sada jedan smutljivac kod kojeg uvek možete da se obnovite, ali to naravno

šta mi ocenjujemo:

ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuje samo zvukni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA:

Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj. sve što se vidi.

IGRIVOST:

U zavisnosti od reagovanja igre na komande, lakote igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA:

Reakcija igra na igru, tj. kol ko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja i da u procentima može biti manji i veći nego što su ostale ocene pokazuju igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

bo'nus

novе igre



EC 1. Igrač

Memorijalna kartica
2. Igrač

Analogni
kontroler

Prilagođeno
povećanje slike

Medi Box 2
SCE PAL / NTSC
Aventura

Izdavač:
Stream
Žanr:



1. Igrač
2. Igrač

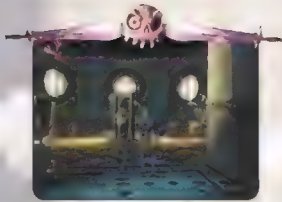
Memorijalna kartica
2. Igrač

Analogni
kontroler

Prilagođeno
povećanje slike

Battle Tank
IDO
NTSC
Pucavica / Tenkovi

Izdavač:
System
Žanr:



košta određen novčani iznos... Neprijatelji su raznovrsni i nenormalni, tu ima svega od običnih zombija i nakaza, do čarobnjaka, cirkuzanata i velikih kreatura. Tu su i veliki neprijatelji, na prvom nivou u muzeju se odmah sukobljavate sa tiranosaurusom koji je vaskrsao, pa morate da ga razbijete kosku po kosku...

Nakon prvog nivoa i susreta sa proform-cvikaerom, ulazite u priču koja glasi ovako:

nakon smrti Zoraka, svi magovi, vračevi i okultisti su se rastrkali da pronađu njegovu knjigu, mitski izvor moći i magije. Nekome je očigledno pošlo za rukom da nađe deo knjige i napravi rasulo u Londonu. Vaš zadatak je da očistite London i otkrijete ko stoji iza svega,



nakupite oružja, osvojite sebi draganu i popijete tursku kafu sa malo mleka...

Igra poseduje ogromnu količinu humora (što običnog, što crnog), zagonetke su u početku lagane i trivijalne, ali kasnije dobijaju na težini. Grafika je bolja nego u prethodnom delu, deluje mnogo oštrije i čistije, ima tu još malo poligona i seckanja, ali ništa što bi moglo ometati tok igre. Muzika je dobro odrađena, prati radnju i dešavanja, a isto tako i zvuk. Njemu su pridodati komični elementi (probajte da skočite kada se neka platforma nalazi iznad vas, odzvanja kao zvono Markove crkve). O atmosferi i igrivosti ne treba ni govoriti... Kome se još ne dopada ideja da vodi leš star 550 godina kroz London 19-og veka... A ako tome dodamo da je to drugi put da se vraća među žive... pa to je prosto fenomenalno. Neki nivoi će vas dovoditi do ludila, ali kad se par puta vratite i malo bolje pogledate i istražite, videćete da igra i nije toliko teška, da je pravo zadovoljstvo igrati je.

Necu više ništa da vam kažem. Cenim da je mnogo bolje da igru uzmete i sami se uverite koliko je dobro odrađena, kvalitetna i zabavna. Svi koji su uvrstili Medieval u svoju kolekciju, mnogo će propustiti ako u svoju kolekciju ne uvrste i njen fenomenalni nastavak.



BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT



Nekada se sećam pojavila igra sa besmislenim i grubim humorom, koja ismijava i opravdava ubijanje u igri. Posle nuklearnog apokalipse, ljudi su bili u tenku i pokušavali da pobijete sve što se kreće (druge tipove tenkove) i ne kreće (zgrade koje nisu bile dovoljno oružja, energije i sl.). Originalno pravijena na Nintendo 64, ova igra je zamišljena prvenstveno kao igra za više igrača koji ulaze u međusobne okršaje i kao takva se dočela malo izmijeniti za četiri platforme, ali i za PlayStation verziju omogućava igru najviše dva igrača, pa je sa te strane doživljaj u nekoj mjeri umanjen, ali ne uništen. Ova verzija ima više različitih tipova igara i sa te strane je igra popravljen. Izbor tenkova je veoma čudan za ovaj tip igre jer slabu pokrivenost tenka znači da ćete u direktnim sukobima najčešće izgubiti i ako ste protivnik. Istina je da možete namjestiti i analogne kontrolere tako da jednim džojstikom upravljate kretanjem tenka, a drugim okrećete kretanje topom, ali je to poprilično konfuzan način igranja. Tako se većina duela vodi na direktno okršaje gde pobjeđuje onaj sa više energije i jačim oružjem. Pored kampanje, tu je još šest modova igranja sa najviše 4 igara za jednog ili dva igrača, oni se svode na uništavanje određenog broja ili svih protivnika, pronalazjenje i čuvanje već pomenutih žena, ili neku kombinaciju ovih zadataka. Ako se u igri pojavljuju i vaši tenkovi kojima upravlja kompjuter, to postaje vrlo konfuzna pa nećete znati u koga pucaete - svoje ili neprijateljske tenkove. Apsolutno za borbu ima mnogo, sa mnoštvom poznatih zgrada za uništavanje, što je veoma zabavno, i velikim brojem uskih prolaza u kojima ste poput sedede mete, što je krajnje frustrirajuće. Radar je skoro beskoristan jer se teško vidi ko ste vi na njemu i gde se zapravo nalazite. Muzika koja prati igru je prikladna i sasvim prosječna, ne slapsnosa ali i ne odzima od uživanja. Efekti su prikladni sa čistim eksplozijama, pucavom i zvukom tenka u pokretu. Post-apokaliptični nivoi su slični jedan drugom i jako se tenkom jednostavno upravlja, ovo nije dovoljno teška igra izdignjena iz prosječnosti.





Automobil Porsche je oduvek bio san svakog automobilskog zaludnika. Sa novim nastavkom Need for Speed serijala vaši snovi će biti ostvareni, jer ćete moći da vozite ne jedan nego preko 50 Porševovih modela. Od prvog modela 356 do modela 911 za dve hiljadite

godina, njihove osobine će biti vešto dočarane. Stariji model će ubzavati kao drogirana kornjača, dok nove modele neće uspeti da obuzdaju ni oni sa boljim refleksima.

Celokupan engine je poboljšan u odnosu na predhodne delove. Automobil se više neće lepiti za put ni u najvećim krivinama, nego će proklizavati i zanositi, a svaki udarac u protivničko vozilo ili prepreku izazvaće vidljiva oštećenja na kolima. Sva oštećenja se prenose u sledeću trku, ako ih ne popravite, tako da će vaš lep otan posle par trka verovatno ličiti na krtinju inspektora Draguljčeta.

Staze su nelinearne, granaju se u mrežu paralelnih puteva, tako da do cilja možete doći i prečicom. Pozadina je manje detaljna u odnosu na predhodni nastavak, ali je celokupan utisak o grafici u igri veoma povoljan. To se posebno odnosi na 3D modele automobila. Zvuk je solidan, a kontrole su istovetne predhodnim nastavcima, mada bi najbolji filing bio da upravljate volanom, pa da još uleti Seat masažer...

Ova igra namenjena je svima koji su zaraženi opakom bolešću poznatom kao: "Potreba za Brzinom". Zato sedite u kabinu vašeg PlayStationa jer on manje troši, a i ne treba vam vozačka dozvola.



godinu. Politika EA Sportsa, tvorca ove igre, je u skoro svim njihovim izdanjima - napraviti isto, samo malo drugačije. Tako i peti nastavak NFS-a donosi prepoznatljiv osećaj sulude vožnje obogaćen novim opcijama i kozmetičkim poboljšanjima. Pored već poznatih trka sa vremenom, policijom, u ovom delu možete voziti kao fabrički test vozač. Ovaj mod je vrlo zanimljiv i organizovan kao niz misija koje treba uspešno završiti npr. slalom između bunjeva, što brže prelaženje brdova.

Centralni i najbolje odrađeni deo igre je Evolution mod u kome počinjete od samog početka pedesetogodišnje Porševove istorije. Krećete sa starijim modelima automobila, zadatak vam je da učestvujete na turnirima, vikend trkama... zaradujete novac, budžite mašinu, kupujete nova kola i tako pređete sve ere Porševovog razvoja.



Budući da možete voziti kola nastala u rasponu od 50



Need 4 Speed 5
Izdavac: Electronic Arts
NTSC
Vožnja

Inte: 4
Izdavac: Electronic Arts
NTSC
Vožnja





Miloš Marković

theme PARK WORLD

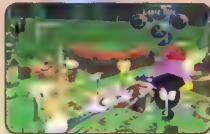
Koliko puta ste poželili da imate svoj zabavni park? Da li ste ikad želeli da se vozite u čuvenom Roller Coaster-u? Ako je odgovor u oba slučaja potvrđen onda je ovo prava igra za vas. Dolazi nam iz Bull Frog-a poznatog po Populosu, kao i po brojnim drugim upravljajkim simulacijama. Kao što znamo, simulacije koje dolaze iz Bull Frog-a su zaista odlične, a ova igra to samo potvrđuje. Ako niste znali, Bull Frog je zaseban deo Electronic Arts-a. Igra je šaljiva i namenjena mladim igračima, što se može primetiti iz samog introa, s tim da će i stariji igrači provoditi sat vremena igrajući je. O čemu se radi? Cilj je da napravite što lepši i zabavniji park, koji će izvući i poslednji dolar malom američkom derištu (preciznije: koji će vam doneti ogromnu zaradu). Na početku birate jednu od četiri

zone: Lost Kingdom: Prehistoric World, Space Zone, Wonderland i Halloween (a svaka zona ima po dva parka). U početku vam je dostupna samo zona Prehistoric World, a ostale ćete dobiti ako sakupite određen broj "Zlatnih TPW karata". Naravno, da biste dobili karte morate izvršavati zadatke koji su unapred određeni (npr. morate da ostvarite određeni profit za utvrđen broj dana). Druga mogućnost je da odigrate vaš "Slide Show", ukoliko pobedite sledi "zlatna" nagrada. Svaka zona, tj. park se razlikuje po površini koju zauzima, po voznjama koje možete da sagradite i naravno po izgledu. Ako sakupite 8 zlatnih karata otvoriće vam se i Super park. Pazite - možete da držite samo 3 parka otvorena. Kao što sam već rekao, na početku možete izgraditi mali broj objekata. Da biste dobili bolje voznje i uopšte bolji park, potrebni su vam radnici. Oni su svrstani u pet grupa: Entertainers (zabavljači, pantomimičari itd.), Mechanics (neophodni mehaničari), Guards (čuvari), Researchers (ljudi koji pronalaze nove i bolje

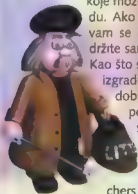
voznje) i Janitors (održavanje čistoće parka). Po potrebi vaše radnike možete poslati na trening, odrediti im "zonu patroliranja" i otpustiti. Takođe, kada zapošljavate radnike morate da pazite koliko su motivisani, stručni, produktivni i koliko platu traže. Svi objekti koje možete sagraditi svrstani su u 6 odno-

šno 7 grupa i to su: Riders (voznje, autodrom, panorame itd.), Track Rides (sve voznje koje se grade uz pomoć šina), Roller-Coasters (čik pogodite), Shops (radnje za prodaju hrane, kostima (I), balona, poklona), Features (detalj - drveće cveće, kante, zvučnici, kamere WC), Side Show (arkadne mašine) i jedna posebna grupa Tour Rides (mogućnost da se vazdušnim

putem provozate izvan granica parka). U prvim parkovima možete sagraditi mali broj voznji (8-10), dok ćete u onim većim parkovima moći da sagradite veći broj (12-18). Ukoliko je red ispred jedne mašine (da ne kažem voznje) dugačak, vi možete podesiti kapacitet, ali time otežavate posao mehaničarima (česti kvarovi). Još jedna mogućnost je da tu istu voznju sagradite na 2 ili 3 mesta. Vrlo je interesantno dizajnirati Roller Coaster. Da, da, dobro ste pročitali, možete sami da dizajnirate izgled "velikog" tobogana. Morate voditi računa da šine počnu sa zemlje i da se na njoj završe, igra neće dozvoliti drugačije. Možete podešavati visinu i nagib šina, kao i brzinu, kapacitet i trajanje voznje, ali kao manu moram navesti da ne možete da napravite luping (ili suzu). Takođe morate paziti na raspored, jer ako previše mašina stavite na jednu stranu, druga strana će biti pusta što posetioци ne vole. Još jedna bitna stvar je ta da za svaku voznju morate napraviti red za čekanje i red za izlaz (pazite da se redovi za izlaze ne ukrštaju) i to povežite sa putem, ili ljudi neće ulaziti. Verovalno se pitate kako da znate kad šta treba da uradite i gde ste pogrešili. Tu na scenu stupa čudno loptasto biće. Ono uste ne zatvara, što je korisno samo u prvih petnaestak minuta, kasnije to počinje da smeta (ponavlja jednu istu rečenicu 1000 puta), na svu sreću možete ga isključiti. Ako to učinite, sve poruke možete pročitati u Laptuo meniju (L1). Kada sagradite savršen park i sakupite 4 zlatne karte, dobijate karkorder koji vam pruža mogućnost da park vidite onako kako ga vide vaši posetioци. Uz pomoć ove opcije možete se voziti u skoro svim voznjama, a da ne spomenem mogućnost voznje u Roller Coaster-u, koji ste vi sagradili, a koliko ćete uživati u voznji zavisi od vaše kreativnosti. Svaki posetilac ima svoje raspoloženje. Ono zavisi od



liko pobedite sledi "zlatna" nagrada. Svaka zona, tj. park se razlikuje po površini koju zauzima, po voznjama koje možete da sagradite i naravno po izgledu. Ako sakupite 8 zlatnih karata otvoriće vam se i Super park. Pazite - možete da držite samo 3 parka otvorena. Kao što sam već rekao, na početku možete izgraditi mali broj objekata. Da biste dobili bolje voznje i uopšte bolji park, potrebni su vam radnici. Oni su svrstani u pet grupa: Entertainers (zabavljači, pantomimičari itd.), Mechanics (neophodni mehaničari), Guards (čuvari), Researchers (ljudi koji pronalaze nove i bolje



Theme Park World

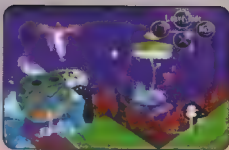
Izdavač: Bull Frog

Sistem: PAL

Zbirka: Simulacija zabavnog parka



Uzbudjenja u toku
Svaka vo-
ma skali.
Uzbudjenja, kada je
na maksimu-
sva deca će
sretna kada je
pak na mini-
ili sredini,
setioći neće biti



Reči u će izaći iz parka Uzbudjenje možete poboljšati
gre dom". Raspoloženje može biti odlično (žuto), dobro
sređasto) i loše (crveno), s tim da plava boja predstavlja
između dobrog i lošeg. U statistikama možete
koje su dominantne boje, kao i to šta posetioci najviše
ze (WC, hranu, piće itd.), to obično orasploži posetioce.
kade morate da pazite na stanje mašine, tj. da li joj treba
opravka (proveravajte često mašine - brzo se kvare).
onsnički interfejs je vrlo lak za upotrebu, pa neću trošiti reči i
slova na opisivanje, već ću reći samo to da ćete ga brzo provali-



boje svetlije; naravno sve je ovo predviđeno za mlade pa je
laciončno i živopisno. Kamera je iz polu ptičije perspektive (kao
u klasičnim Real time strategy igrama) sa mogućnošću rotiran-
ja terena. Takođe kamera može biti i iz prvog lica, s tim da je
onda grafika lošija jer je detekcija poligona nešto lošija. Grafika
je veoma detaljna, ali kada "napunite" park igra će gubiti frej-
move, što se manifestuje u obliku sporijeg kretanja kursora.

Ovu igru morate igrati sa zaštitnim odelom. Igra je
neverovatno zarazna, pa će možda izazvati epidemiju. Šalu na
stranu, atmosfera vas tera da igrate do poslednjeg dolara, dok
ne iscrpите sve mogućnosti (a imate ih zaista mnogo). Da bi sve
bilo lepše muzika je u skladu sa tematikom igre, vesela a opet
za svaku zonu drugačija. Muziku vam neću opisivati, jedno-
stavno morate da slušate i uživate. Naravno i zvuci su kvalitet-
ni, a atmosfera zasluđuje čistu peticu.

zeite igru koja je zaraznija od semenki i kokica,
te da čekate ni delić sekunde, ovaj naslov odmah
vratite u vašu kolekciju. Osim što je igra neverovatno zaraz-
pruži vam mogućnost da se vozite u Roller Coaster-u pa
nek izvoli



Samo u

BeSoft-u



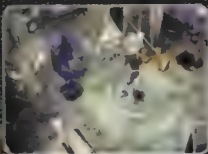
Koliko puta si se nervirao i nemoćno pos-
matrao kako gubiš živote u igrama zato što
nemaš pravo oružje? Vreme je da uzmeš
stvari u svoje ruke i uzvратиš svom snagom.

PUMP ACTION GUN je optički pištolj za
tvoj PlayStation. Dovoljno da ga uperiš u
ekran, pritisneš obarač i tvoji neprijatelji
više nemaju nikakvu šansu. To je verna
kopija pištolja "Bereta", sa svim dodatnim
funkcijama koje su ti potrebne za igranje:
podešavanje brzine pucanja, ponovnog
punjena kao i automatsko pucanje. Pored
tri tastera za akciju, pištolj **PUMP ACTION
GUN** se puni kao "pumparica", što dodat-
no povećava osećaj akcije.

- Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribera (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YJBC lokal v.p. 24, Tel: 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 86
Zemun: Ivičeve 3, Tel. 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51



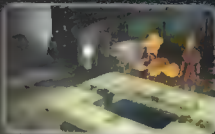
A dark, heavily textured surface, possibly a book cover or endpaper, showing significant wear, scratches, and discoloration. The texture is grainy and uneven, with various shades of brown and black.

[illegible]

ROADSTERS

Ukoliko želite
arkadnu vožnju
držite se Need
for Speed seri-
jala. ■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	2.5	3.5



lokacije izgledaju nekako tesno, skućeno, ograničeno. Mislio sam da će tu biti nekog većeg izazova, da je data veća sloboda kretanja.

pobegni" stil igre... Malo, dinamične unose koliko-toliko teške zaigonetke i "glavonje" na kraju nivoa. Flint je tu nešto poput bor-



...i to je bilo jako razočarenje. Grafika nije bila ono što je mogla je da bude. Nije bilo dovoljno zanimljivo i fino uklopljeno u svet igre. Pored toga, zvuk nije bio dovoljno dobar. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.



...i to je bilo jako razočarenje. Grafika nije bila ono što je mogla je da bude. Nije bilo dovoljno zanimljivo i fino uklopljeno u svet igre. Pored toga, zvuk nije bio dovoljno dobar. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.

Muzika je simpatična, ali nije baš dovoljno dobra. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.

Pored svega ovoga iznenađenja, igra poseduje neku atmosferu, količinu humora koji će vas nagnati da vidite šta se tu još dešava... Igrivost je umanjena sitnim zamerkama. U početku su me do ludila dovodile nepravilnosti koje uvode u priču, bio sam željan akcije... I pored ovih negativnih strana, igra je simpatična. Igra, poseduje draž i pomalo podseća na igru "Zelda" koju mnogi igrači vole, cene i poštuju... Zato vam savetujem da je uzmete i proverite, zabave se i vidim da nećete biti mnogo razočarani.



Igor Simić

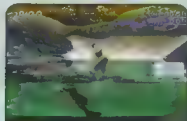
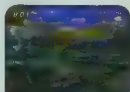


...i to je bilo jako razočarenje. Grafika nije bila ono što je mogla je da bude. Nije bilo dovoljno zanimljivo i fino uklopljeno u svet igre. Pored toga, zvuk nije bio dovoljno dobar. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.

...i to je bilo jako razočarenje. Grafika nije bila ono što je mogla je da bude. Nije bilo dovoljno zanimljivo i fino uklopljeno u svet igre. Pored toga, zvuk nije bio dovoljno dobar. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.

...i to je bilo jako razočarenje. Grafika nije bila ono što je mogla je da bude. Nije bilo dovoljno zanimljivo i fino uklopljeno u svet igre. Pored toga, zvuk nije bio dovoljno dobar. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.

...i to je bilo jako razočarenje. Grafika nije bila ono što je mogla je da bude. Nije bilo dovoljno zanimljivo i fino uklopljeno u svet igre. Pored toga, zvuk nije bio dovoljno dobar. Igra je bila jako zanimljiva, ali nije me baš privlačila.





Satori Jo

GALERIANS



Prvi Resident Evil ne samo da je uspeo da se proda u ogromnoj količini, već je, nezabeleženo do tada, prodao i koji milion konzola pride. Vezivanje avanture i horor elemenata nije bilo nova ideja, ali je ova igra prva uspeła da to uradi

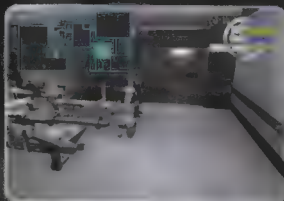
uspešno. Tako je rođen novi žanr igara nazvan Survival Horor (Horor preživljavanja). Kasniji nastavci Resident Evila su akcenat pomerili sa avanture na pucačinu, što je trend koji su, pored i mnogobrojnih klonova ove igre. Ako je avantura ono što je nedostajalo ovim igrama, Galerians ih ima dovoljno avanturističkih (mislećih) elemenata da zadovolji vaše moćne viljuge. Nađete se u ulazi mladog dečaka Riona koji se budi vezan za čudan laboratorijski sto, nakon što su mu ubrizgali neakve hemikalije u ruku. Međutim, psihičkim moćima Rion uspeva da se oslobodi i kreće u potragu za informacijom ko je on stvar i šta se sa njim dešava. Vrlo brzo, Rion će otkriti da je žrtva eksperimenata sa specijalnim hemikalijama zvanim PPED (Psychic Power Enhancement Drugs ili Hemikalije za povećanje psihičkih moći). Ove hemikalije su osnova Rionove moći - telekineze, psihičkih udara, mogućnosti da umom zapali predmet ili biće i sl. Rion će ih koristiti u borbi protiv neprijatelja - od stražara i laboratorijskog osoblja u istraživačkoj ustanovi, gde igra i počinje, do raznih robota i čudnih bića napravljenih u eksperimentima. Naravno, hemijski izazvane (ili u Rionovom slučaju pojačane) moći imaju i svoj nus-prodakt, pa se Rionovo telo zamara psihički, i kada dođe do psihičkog preopterećenja njegovo telo počinje da gubi energiju, biva značajno usporeno, ali će sve ovo što se, u njegovoj blizini nađe u tom trenutku eksplozivirati u stilu filma Skeneri - sa eksplozijom krvi i mozga napuštajući psihički teritorije sem svoje



psihičkih moći, njih ćete koristiti u borbi sa neprijateljima. U jednom trenutku možete da koristite samo jednu moć i svako korišćenje će trošiti PPED hemikaliju koja je omogućava i ujedno psihički opterećivati vaše telo. Ovim se veliki akcenat baca na upravljanje zalihama raznih pilula i injekcija koje vam omogućavaju psihičke moći ali i štite vas od psihičkih i fizičkih oštećenja.

Druge inovacije u igranju je sposobnost da pročitate (osetite) psihički trag koji je neki događaj ostavio na pojedinim mestima u igri. Pošto niste jedini testirani psihik, ovakvih mesta ima prilično, i ona služe ne samo da vam daju novi podatke za priču, već i da nagoveste gde može da se nađete određeni predmet potreban za dalje napredovanje u igri.

Isto po grafičkoj prezentaciji Galerians ima poligonali likovi na statičnim slikama-pozadinama. Galerians nosi drugačiju i jezovitiju vrstu atmosfere. Dovoljno je videti samo Rionov lik - krhko telo izraženom glavom, krupnim očima i dominantnim



Galerians
Izdavač:
Sistem:
Žanr:
Avantura





...neće se da vam bude jasnije, nego ova obična, bica-
 ...e efektivno upotpunjuju ovu jezivu atmosferu i sasto-
 ...e koraka po hodnicima, bruka i malina i urlike.
 ...va napadaju. Muzike skoro da nema, a i kad
 ...ona je ne samo da izdaje atmosferu, sa-
 ...nima, što pojačava osećaj opasnosti vašeg lika.
 ...CD-a dugačka igra sa 12 zone kroz koje ćete se kret-
 ...obezbeđuje sate veoma kvalitetnog igranja i po-
 ...koncepta otkriti da je ovo jedan od najmanje mnogo-
 ...na igra. Igra se igra na konzolu i PC-u, a igra se na
 ...na konzolu i PC-u, a igra se na konzolu i PC-u.
 ...je igra koja će vam pružiti nezaboravna iskustva i
 ...provesti vreme u ovom napetom i jezivom svetu.
 ...Zapadnjač. Svakom ljubitelju horor igara ovaj
 ...jednom igriku, biće čest gost u vašem
 ...na konzolu i PC-u, a igra se na konzolu i PC-u.
 ...na konzolu i PC-u, a igra se na konzolu i PC-u.
 ...na konzolu i PC-u, a igra se na konzolu i PC-u.

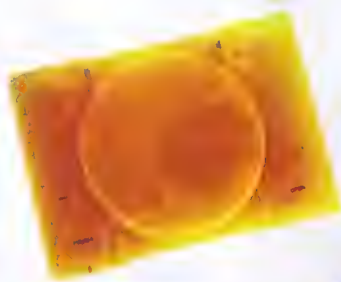


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	4.0

73%

Samo u

BeSoft-u



Da li ti je dosadilo staro, bezlično sivo kućište tvog PlayStation-a? Ili ta siva boja nikako ne odražava tvoje pravo JA? A možda ti je bilo sasvim O.K., ali si ga nepažnjom polomio? Onda imamo pravo rešenje za tebe. **PROVIDNA KUĆIŠTA** za PlayStation u čak pet "space" boja. Sa par odvrnutih šrafova, tvoja stara konzola postaje nova i jedinstvena, u boji koja tebi najviše odgovara. Veoma lako se instalira i 100% odgovara svim serijama PlayStation konzole.

- Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 849
- Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokai v p 24, Tel: 011/ 311 82 41
- Novi Sad:** Mitečeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ivčićeva 3 Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51



Marko Lambeta

Jackie Chan Stuntmaster

Izdavač: Midway
Serijski: Jackie Chan



1. 1. 1.

Memorijalna kartica
3. 1. 1.

Analogni
kontroler

PlayStation

Star Luster
Namco
PAL

Izdavač: Namco
Serijski: Star Luster



Živa legenda Kung Fu filmova i jedini legitimni nasljednik Bruce Lee-a konačno se pojavio na PlayStationu. Šta, niste čuli za

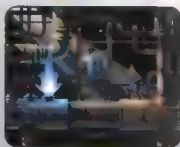
Jackie Chana? Majstora u mlataranju rukama i nogama, jedinu zvezdu akcionih filmova koja ne koristi usluge kaskadera i iz istog razloga redovno posjećuje ortopedske klinike? Ako volite Jackieja i njegove filmove ovo je prava igra za vas, a ako niste upoznati sa njegovim "likom i delom" upoznate ga igrajući ovu igru.

Iz uvoda saznajete da su loši momci otepli paket koji je Jackie trebao da isporuči u Shaolin manastir (ljuditeljima Kung Fua dobro poznato mesto) i kidnapovali Jackieovog dedu. Jackie, odnosno vaš posao je da se kroz 15 nivoa obračunate sa lošim



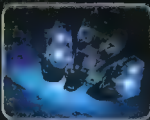
momcima i nešto živlijim bosovima koji vas iščekuju posle svaka tri pređena nivoa željni dobrih batina.

"Jackie Chan Stuntmaster" je igra u kojoj su na originalan način spojeni elementi arkadnih avantura platformskih i borilačkih igara. Igra je rađena u 3D sa interaktivnim okruženjem - možete razbijati saksije i tako nalaziti dodatke za dopunjavanje energije, gurati kutije i pomoću njih dolaziti do nepristupačnih platformi. Atmosfera je od samog početka na visokom nivou i



Satori Jo

STAR LUSTER



Star Luster je nastavak pućačine Star Luster sa Super Nintendo. Ovaj nastavak je zadržao osnovnu premisu borbe u svemiru i dodao mnoštvo detalja, koje će poznavao video igara sigurno prepoznati. U osnovi, Star Luster je 3D pucačina u svemiru, sa jednim ciljem: uništiti uljeze iz svemira i odbraniti naše ljudske instalacije. Igra se odvija kroz misije koje imaju jedan i jednostavan cilj - pobiti sve neprijatelje i sve što prijeti. U svodenoj igri je

veoma slična igri Colony Wars Rfid Sun, sa vezu izoke grafike, slobozanosti Pognosnogov naslova. To nipošto ne znači da Star Luster izgleda lošije. Celokupna grafika je u visokoj rezoluciji, ali je zbog svojih krena u potpunosti ova znatno jednostavnija. Radar predstavlja jedino, ali nedovoljno predviđeno izradu spravu. Star Luster vam pruža svemirski let koji vam omogućuje da sami izaberete ne samo koje planetarne napasti, nego i koje instalacije - planete i orbitane stаницe koje treba odbraniti. Na kraju borbe u jednoj zvezdnoj sferi, ostatak yamemajaga na vas skisne iz ruke već napada, pa je dinamičnost igra znatno drugačija. Veoma često ćete se naći u situaciji da morate da branite dvije stvari u jednom trenutku, što je veoma napeto, jer sklače iz jednog dela svemira u drugi. Ovo Star Luster čini mnogo težim i dinamičnijim igrom od pomenutog Rfid Sun. A baka-va ćete napasti da branite različite dodatke za vaš brod, kao i da dobijete pomoć o neprijateljima. Povećanje poslovanja i borbe: lakši, command, koje branite svoje kolone i da i mnogo teži, command, koje sudara sa svojim leži na vašim planetarnim plicima. Epsohm svemirskom granicioznošću muzika



de vas postavlja u ponosno položaje, a zvučni efekti će vam pomoći da se setite delova atmosfere. Kao što se može videti pred-... zaista mnogo toga za jednog... pilota željnog... ova igra... glada.

zvuk	grafika	kontrola	atmosfera	ostalo
4.0	4.0	4.5	4.0	4.0



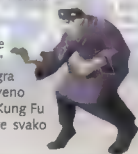
činice vam se kao da ste u nekom Kung Fu filmu hongkonške produkcije pre nego u video igri. Tome doprinosi i velika realističnost pokreta koje Jackie izvodi. Svi koji su gledali Jackie Chanove filmove prepoznaju specifične udarce, skokove i vratolomije koje su ga proslavile. Potezi za demolanje i demoral-

protivnika izvode se veoma lako, dok će vam igrati na platforme "ni na nebu ni na zemlji" i nešto više muke. Na njima se najčešće zmajevi koje treba sakupljati, kao i ščvoti. Oružja koja usput možete naći u Jackie Chanovom komedijaškom fazonu protivnike možete isprebijati na mrtvo ime met-bijanjem ili velikom tunom. Grafika je dobra, animacija je, kao što smo već rekli, solidna iako se dizajn pri kreiranju nisu baš



pretrgli sa brojem poligona. Nivoi su dizajnirani u nekom mračnom, noćnom fazonu tako da je atmosfera pomalo jezovita. Muzika koja prati akciju je o.k., ali su zvučni efekti mogli biti bolje urađeni.

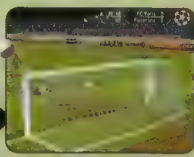
Sve u svemu "Jackie Chan Stuntmaster" je dobro urađena igra koja će prvenstveno oduševiti Jackieve fanove i Kung Fu zaludbenike, ali i igra u kojoj će svako naći ponešto zanimljivo. ■



Miroslav Đorđević

UEFA Champions League se pojavio pre godinu-dve dana pod okriljem Silicon Dreams Interactiv-a i Eidos-a. Ova igra ne samo da nije izazvala veliku pažnju igrača već se može reći da je prošla potpuno nezapaženo na tržištu usled velike konkurencije (setite se ISS PRO 98) koju nije mogla da pobeđi u pogledu kvaliteta igre. Ovaj put pred nama je nastavak UEFA Champions League 2000 koji donosi gomilu poboljšanja, ali i nešto manje zvesno da će igra privući veliki broj igrača u svoj tabor. Pri startovanju se isbice izvrsna instrumentalna i horska muzika koja se čuje u intro i opcijama. Intro je korektno, ali ne i preterano originalno urađen (iseči iz utakmica), što i nije baš bitno kada je fudbal u pitanju. Naš vam je savet da obavezno prođete kroz sve te opcije na početku igre, jer podešavanjem istih možete bitno uticati na to kako će meč izgledati. Od bimova možete izabrati bilo koji iz lige UEFA sezona 1999/2000 ili neki od timova koji su igrali u finalu lige UEFA između 1960-1999. Vi ćete naravno izabrati Crvenu Zvezdu iz 1991 i meč počinje. Grafički UEFA Champions League 2000 se ne može porediti sa svojim prethodnikom. Igračima glave više ne liče na tikve prečnika 1m, oni takođe više ne prolaze jedan kroz drugoga, ne lete po terenu kao muve bez glave. Sve je sada mnogo lepše urađeno, mada još uvek ima nekih nedoradenosti. Lopta se često ponaša kao igračka koji je vodi kao gvožđe za magnet, a ponekad imamo utisak da igra lebdje. Što se tiče samog grafičkog dizajna, autori ove igre su bili veoma inspirisani Fifom tako da igra dosta podseća na pomenuti klasik. Ljudi iz Silicon Dreams-a ipak idu jedan korak dalje od Fife u pogledu realnosti kretanja igrača, tako da nećete moći da preletite ceo teren za dve sekunde. Publika je solidno urađena a imaćete čast da vidite i bliceve foto-aparata koji su realistični. Komande su pristojne i neće vam biti veliki problem da se na njih naviknete.

Sve u svemu jedna nadprosečna igra koja će privući mnoge ljubitelje fudbala. ■



bonus



URBAN CHAOS™



Šta se dobije kada se pomešaju dve sjajne igre: Driver i Fighting Force? Igra simpatičnog naslova Urban Chaos, koja za tematu ima pojavu kriminala. Još ako pomenem da ova igra dolazi iz Eidos-a, koji ne zna za lošu igru, sami zaključujete da je ovo još jedan hit.

Radnja započinje 31.12.1999. i to u 23:57 (detalji su veoma važni).

Kult koji sebe naziva Wild Cats (inače banda) ima nameru da oživi kralja terora. Zlo će zavladati, ukoliko ga ne zaustavite.

Par sati ranije vi preuzimate ulogu glave policajke Darci Stern.

Radnja se u policiji Union City-a. Da biste mogli da se suočite sa kriminalcima na ulici morate završiti 3 trening misije i to: fizički test (brzanje, skakanje), test vožnje i test borilačkih veština. Zadatak koji treba da rešite su laki samo u prvih 5 misija, kasnije su teži (kada u ogromnom gradu treba ubiti vanze... otkrićete). Takođe pored glavnog zadatka prisutan je i niz manjih koji su lakši i koji vam mogu doneti bonus poene. Osećaj koji vlada u toku vožnje je zaista je očajan.

Po izgledu se može staviti uz Driver, ali po upravljivosti... Recimo da će ovaj hit (misli se na Driver, prim. aut.) dugo ostati na tronu. Bukvalno, osećaj je kao da vozite neki krš a ne policijska kola. Vozila su kruta, teško upravljiva i bez oštećenja. Kada dobijete kola, poželetećete da preskočite misiju. Za razliku od

Drivera, cilj misije je da presretnete protivnika ili prevezete šefa policije kroz kaos u saobraćaju (ovo nije ni malo lako). Kao što sam ranije rekao, akcija je u stilu Fighting Force-a. Postoji nekoliko tastera za udarce. Kada vam se protivnik dovoljno približi naša junakinja će zauzeti borbeni stav

maravno uvek bi se moglo reći da je seriju ubitačkih udaraca i da se protivniku naneti ozbiljna oštećenja i koliki opkoliti više protivnika i naneti im

I baciti ga na ostale. Ali, pored toga, uvek premlatiti, većina misija može pretrpeti i uhapiti, ali ako vam se

pronađete bilo kakve oružje, onda će to oružje poslužiti kao i oružje.

završite sve zadatke, važno je da odredite broj poena koji vam treba

tribuirati u neku od sledećih karakteristika: izdržljivost, brzo kretanje i jednu od osobina - konsolidacija.

U svakom prevodu znači kontrolu nad napredovanjem jedne od karakteristika. Možete biti brzi ili izdržljivi.

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

misije brže postaje veći problem. Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda

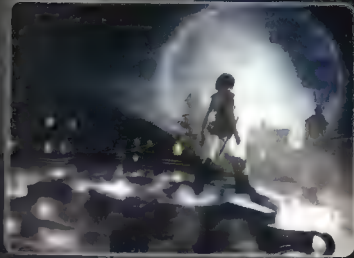
Možete biti brzi ili izdržljivi, pvo je nevažno, ali kada su protivnici u blizini, onda



Ime: Urban Chaos
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Avventura



...prijatelje valire (kao ova doprinosi
...atmosferi igre), ali su tu i misi-
...kojima ćete videti ovu metropolu u
...saju. Muzika u igri je brzog
...Ponekad će biti sporija, ali
...dodete do određenog mesta,
...menja ritam i pumpa adre-
...Kontrole su veoma osetljive,
...vaše vam ogromne prob-
...pri kretanju na uzanom
...konusu, kao i pri skoku. Da ne
...najem osetljivost analog-
...kontrola.
...Interakcija sa predmetima i
...likovima je zaista
...npr. nadjete na
...možete je pokupiti i
...u kantu. Takođe možete raz-
...sa gotovo svim likovi-
...koje nadjete (obratite paž-
...na repere). Neki će razgovarati
...polu sata, dok će drugi
...stavno reći - Dobar dan.
...Da bi vam se olakšalo
...je ugrađen je radar koji je
...mo i masi i inventar. U
...možete staviti sve oružja koje
...možete da koristite koje i nećete, dok



...možete staviti sve oružja koje
...možete da koristite koje i nećete, dok
...Sloboda kretanja je velika, možete da idete gotovo svim uli-
...i ulicama, kao i preko krovova. Ali, da bi ne bi bilo
...od čija predlaže da se držite glavnog puta (kao).
...dobre, žanrovske, zanimljive igru, požurite - još
...će ponuditi.
...Chaos po-
...da bi došli na
...prošaj!



zvuk	grafika	igraost	atmosfera
4.0	3.5	3.0	4.0



Samo u



Prošlo je vreme kada si nekažnjeno ma-
kljao protivnike, a nije imao ko da ti uz-
vрати. **SEAT MASSAGER** je genijalni do-
datak za PlayStation koji će ti vratiti svaki
udarac, pucanj ili sudar sa ekrana i učiniti
da ga osetiš skoro po celom telu. Dovoljno
je da ga postaviš na stolicu u kojoj sediš, a
pet snažnih vibro-masera smeštenih na
butinama, leđima, kičmi i vratu preneće
svu akciju sa ekrana i to različitom jačinom.
I to nije sve. **SEAT MASSAGER** možeš
koristiti nezavisno od konzole kao lični ma-
sažer, uz pomoć dodatka koji dobijaš uz
njega. Idealan je za duga putovanja koli-
ma, na poslu, u kući.

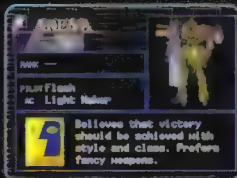
- Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 848
- Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Tel: 011/ 311 82 41
- Novi Sad:** Miletčeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ivčkova 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51



Miroslav Đorđević

ARMORED CORE

MASTER OF ARMED



Believes that victory should be achieved with style and class. Prefers fancy weapons.

...dodao je važeg
...avena. Time treba
posvetiti puno pažnje
...ta on jednostavno
...nogen neprijatelja
...u možete preferirati
...na sadržinu
...stički pucac
...koji u posle
...ne od takvih
...igara je i treći

...važeg
...kako je važeg
...može na k
...putu. Takav
...postavlja veoma
...opora
...P
...saws m
...ima si
...od drugih
...i pošta ko
...poštati
...nogo

...igara je i treći
...serijala, za koje
...ne može reći da je
...jedinstven izazov.
Priča ove pucavine je naravno postavljena
u budućnost. Imaćete čast da upravljate
Ravenom, t.j. robotom-letelicom u stilu
japanskih Manga crtača. Sam robot, kao
i cela igra, veoma podseća na Metal
Warrior sa PC-a. Priča je veoma jedno-
stavna: vi ste plaćenik koji obavlja poslove za
određenu sumu, koju kasnije možete iskoristiti na
mnoge načine. Osim same akcije, veoma je korisno
posvetiti malo pažnje i Ravenu, u
mnogstvu opcija koje su vam ponuđene. Za novice
koje tokom igre dobijate (na početku vam je data
veoma mala suma) možete kupovati mnoga oruž-



...afici. Igra je
...dobro
...i za po
dinu koji
detaljnije

Ono što nam pada u oči je
je mekši i zvuk koji su izlazeći

Muzika je na
ravno u toliko
fazonu, i
lično upotre
uje atmosferu.
Trebalo bi
pažnju na mu
i intro
koja će vas
psihički pripre-

Armored Core 3
Agent
NTSC
Pecanje / redovno



102
igra

Memorijalna kartica
3. blok

Aktivna
korisnik

PROJEKTOVANJE
Miroslav Đorđević

Fish. Bait 2
Konami

NTSC
PAL

NTSC
PAL



Igor Simić

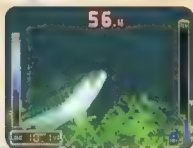
Fisherman's Bait 2

Big Ol' Bass



Ovo je drugi deo sada već legendarne igre
Fisherman's bait koja je svojevremeno
napravila čitavu pometnju u hijerarhiji igara i dokazala da sportski ribolov
može da bude interesantan koliko i fudbalske, košarkaške ili hokejaške
utakmice. Big ol' Bass je verzija za američko tržište, što ćete ustanoviti kada
pogledate mere u kojima je izražen vaš ulov (radi se o librama, funtama i

inčima). Ali ako ste dobar računđija ovakve sitnice koje spadaju u jezičku banjeru ne bi trebalo da vam smetaju. Znači, pred nama je igra sa temom sportskog ribolova, čija je ideja, začeta još u prvom delu, samo malo, gotovo beznačajno unapređena. Za razliku od prvog dela, Big ol' Bass nudi i opciju World Monsters koja nam je toliko nedostajala. Nažalost, izvlačenje i lov rbe od 150 kg su isti kao da pecate ribu od 2 kg, što nas je, iskreno rečeno, veoma razočaralo. Od opcije World Monsters očekivali smo drugačije mamce, duže vreme izvlačenja i mnogo, mnogo teže izvlačenje rbe na površinu. Ipak pecanje rbe od 150 kg zahteva mnogo više truda od ovog što se ovde ulaže. Ako zapostavimo ovaj nedostatak i pogledamo šta nam još nudi Big ol' Bass, shvat ćemo da je sve isto kao u prvom delu i da su sitnice koje su "unapređene" u stvari samo malo drugačija "ambalaža" prvog dela ove igre. Ekipa Konamija baš se i nije "pretrgila" oko posla koji je trebalo odraditi, tako da se iskreno nadamo da će treći deo uzeti u obzir sve nedostatke svojih predhodnika i nadoknaditi ih. Tada ćemo imati vrhunsku igru u žanru pecanja, a do tada... čekamo...



zvuk	grafika	igra	atmosfera	7.9
3.5	3.5	4.5	4.5	



...ovog upa često su važna dosadne i nesigurne se prelaženjem nivoa ništa ne menja sem što dobijate par dodatnih neprijatelja. Umored Low i Muste u



miti za pakao koji treba da preživite u igri.

Od veština koje vaš robot može da izvede tu su: letenje, pucanje, hodanje u zračnu, brzo hodanje i mnoge druge. Da ne biste posle pet minuta igranja bili reš pečeni od lasera i sličnih naprava, neophodna vam je kraća pauza, posle koje ćete moći da rešite problema da upravljate svojim Ravenom. Misije su zabavne i uglavnom se završavaju na uništavanje nekog objekta ili letelice. Da biste uspešno završili misiju morate se osloniti na svoju misiju je trodimenzionalna i veoma, veoma korisna i na savete koje u toku igre dobijate od vašeg Ravena. Preporučujemo da za izbegavanje tuđih letelica koristite letenje jer je to mnogo praktičnije nego pucanje i beznačajno pucanje.



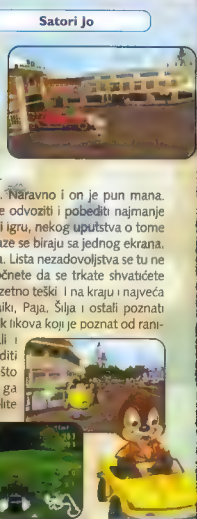
Arena definitivno ne spada u takve igre. Ona je trenutno jedna od vodećih u svom žanru i svi ljubitelji futurističkih pucalina jednostavno je moraju imati.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	3.5	4.0	4.5	86%

MAGICAL RACING TOUR

Sa Disney licencom iza igre, čovek očekuje da grafika bude kao u crtanom filmu, i sa te strane nema razočarenja. Visoka rezolucija, vesele boje i eksterijeri pozajmljeni iz vožnji Diznilend luna parka zaista izgledaju kao deo crtača. Sve ostalo je pogrešno. Krenimo od mehanike igre - šaren, sa puno pokretne scenografije i finog utiska brzine, ali lik kojim upravljate ne samo da je suviše velik, već je zalepljen na samoj sredini ekrana, pa je u toku igre veoma teško videti šta nam dolazi u susret. Ni drugi alternativni pogled nije ništa bolji mada je za rđaviju pregledniji. Kao i u sličnim igrama, na raspolaganju su vam razna šašava oružja, ali ovde su ona točno neinspirativna. Umesto raketa ispaljivaćete žir, da usporite protivnike pretvorite ih u žabe, turbo će vas pretvoriti u raketu. Siguran sam da su oružja mogla da rđavije bogatu Disney ikonografiju i budu mnogo raznovrsnija i efikasnija. Dok smo kod igara za više igrača, ponuđene su već pomenute arene (tri) i trka jedan na jedan bez

jednog kompjuterskog protivnika. Za jednog igrača ponuđena su dva moda: popravljanje vremena (time attack) i avantura kao glavni mod igre. Naravno i on je pun mana. Iako svaku stazu morate odvoziti i pobediti najmanje dva puta da biste završili igru, nekog uputstva o tome jednostavno nema: staze se biraju sa jednog ekrana. U igri nema bosova. Lista nezadovoljstva se tu ne završava. Kada počnete da se trkate shvatićete da su protivnici izuzetno teški i na kraju i najveća zamerka: gde su Miki, Paja, Šilja i ostali poznati Disney likovi. Jedini od 15-ak likova koji je poznat od ranije je čvrčak iz Pinokija, ali i njega morate zaraditi završetkom igre, pre nego što dobijete mogućnost da ga izaberete. Ukoliko zaista volite kart igre, probajte i Magical Raong Tour.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	2.0	2.0	1.5	22%

Memorijalna kartica
1 - 6 bloka

Link karta
2 karte

Podrška
vibracionu funkciju

Memorijalna kartica
1 blok

Podrška
vibracionu funkciju

Magical Raong Tour
Izdavač: Disney & Elmos
Sistem: NTSC
Trka



Igor Simić

1 1 2
IgračaMemorijalna vrijednost
2.000.000Analogni
kontroleriEA Sports
Triple Play 2001Igra: Triple Play 2001
Izdavač: EA
Sistem: NTSC
Žanr: Bejzbol

Triple Play je nešto što bi fanovi sportskih igara morali da imaju u svojoj kolekciji. Igra koja ima takmičarsku atmosferu Winning Eleven-a, lakodu pokreta FIFA 2000, opcije koje vam daju kontrolu nad svakom linijom za jednu dobru menadžersku igru i statistiku koja vam sada nismo sasre noige. Poredajte sve ove elemente i stvorite u svojoj glavi sliku o tome kakva je to igra Triple Play 2001.

Prvi korak je ako uopšte vredite govoriti o igri koja je ta što je u pitanju sport koji se igra na potpuno zapostavljen - bejzbol. Pa, ako mislite da sada niste znali pravila ove igre, ovo vam prave prilike da ih naučite, jer bi svakom bilo gluho "protračati" šansu za igranje jedne ovako dobre igre. Dakle, pozovite najboljeg drugara, priuštite sebi i vašem Triple Play i odigrajte nekoliko utakmica koje se mogu zamisliti.

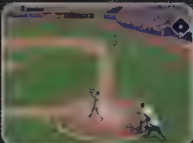
Sve ono što vam ova igra nudi veoma je teško opisati pomoću papira i olovke i zato bih vam rekao samo



prbajte. Sigurno se nećete pokajati. Ovo što je ovde iznenadilo jeste tempo koji igra ima za razliku od pravog bejzbola (razmišljate o promenama pravila koja bi unela dinamiku u igru), igra se za svaku loptu i svaki udarac i što je možda i najbolje - poraženi uvek želi revanš!

Momci iz EA Sports-a nisu se potrudili da zaborave legende ovog sporta kao što su Babe Ruth, Ken Griffey Jr. i da ne pominjem tradiciju (priznaćete, malo je malo Amerikance), pojavljuju se i legendarni Kubanci Andy Martinez, Manny Ramirez (čovjek koji je Kubi doneo prvo olimpijsko zlato u bejzbolu), John Jaha - budućnost ovog sporta i

avno nezaobilazni Mark McGuire i Sammy Sosa kao najveće zvezde koje se aktivno bave ovim sportom. Videćete da svaki bacač ima različit "arsenal" bacanja u svojoj



Igor Simić

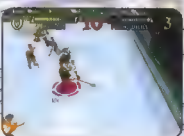
1 1 2
IgračaMemorijalna vrijednost
2.000.000Analogni
kontroleriEA Sports
Rock The RinkIgra: Rock The Rink
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Hokej

Zima je prošla.

konačno. Ovo je, naravno, moje mišljenje ali sigurno da ima i onih kojima je žao zbog toga. Bilo kako bilo, hokejaška liga (NHL) se polako završava i već je u toku play-off, a pobjednik Stanley kup-a biće

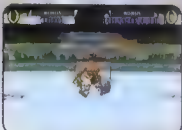
poznat negde sredinom maja. Ovo je zato poslednja šansa da nabavite dobar hokej koji ćete igrati do oktobra - novembra kada će izaći NHL 2001.

Rock the Rink nije simulacija hokeja - on je obična arkada 3 na 3 (otaj: mali hokej) koja će ljubiteljima ove igre pružiti ogromno zadovoljstvo jer se po mnogim stvarima razlikuje od svih svojih prethodnika. Kao što mu samo ime kaže, Rock the Rink je pravi rock-'n-roll na terenu za mali hokej. Sva akcija je stalno uderanje, brzo klizanje, sapitanje, dodavanje, tuca.



Posle nekog vremena stvarno ćete se umoriti igrajući ovu igru. Sva dešavanja na terenu prepraćena su duhovitim komentarima komentatora i najavljiivača koji su nezavisni jedni od drugih. Uopšte, cela igra je veoma duhovita i na izvestan način predstavlja parodiju na hokej i ozbiljnost koja je u ovom sportu već odavno preyažila profesionalni nivo. Naravno uz ovakvu vrstu akcije na terenu ide i odgovarajuća muzika, koja je po mom ukusu ipak malo žešća nego što bi trebalo da bude i suviše anonimna da bi vam ostala u ušima (da su ubacili par pesama ZZ Top-a i Pearl Jam-a napravili bi pravi pogodak).

Da bi vam malo približio pojam mali hokej, recite vam da je to najčešći način igranja neprofesionalnog hokeja i da postoje i lige i takmičenja u ovom sportu za kojih se najmlađi, najbolji i najperspektivniji boraju za NHL. Ako vam još uvek nije jasno objasnio vam to na principu košarke: Mali hokej je nešto poput Street Basketball-a, što tako bi se to najjednostavnije moglo reći (nije isto jer momak koji je prvak sveta u



...a malo nekoliko... cete... zludiva...
bacanja koja su spec... bačaca, i što je naj...
valnije bacanjima koji... za vas. Da, da...
moguće je izgraditi svo...
stil bacanja, i naravno...
udarom. Drugo May...
2001 je igra koja sve...
to pruža. A pored...
toga i svađu sa sudij...
kontakt sa sudij...
vničkim igračem, sve...
legalne i ilegalne rad...



nje u bejzbolu koje
sudija može ali i ne...
mora da sankcioniše.
Obratite pažnju na
zvuk i likove iz publike...
koji nude kokice,
viršle, koka kolu,
vrište prilikom izlaska...
dobacuju u toku odigra...
povra. Čuće naravno i trenera koji vas hrabri ili klini...
kvisnosti od vaše trenutne partije.

...ano ne završi još reči o ova...



...et basketu igra u Drugoj...
siveznoj ligi u ekipi Minjeval).

Rock the Rink vam pruža i...
moćnost da se oprobate i...
NHL ekipa u malom...
Pobedjuće NHL ekipe...
samiđujete sebi bolju opremu...
vazjke, štapove, štitnike) koje...
i poboljšat karakteristike vaše...

...e omogućiti vam da ravnopravno učestvujete na turniru koji...
vama ove igre. Pobedit na turniru King of the Rink nijeimalo...
pogotovo što je za učešće na turniru potrebno bar 3...
čak ako možete da pobedite kompjuter, neće vam biti lako...
drugoga, ali u tome i jeste čitava čar ovog takmičenja.
Naravno, i mogućnost pravljenja svoje ekipe ali za sada...
pronašao opciju create ili edit player, tako da ne možete...
svoju ekipu koji nosi vaše ime i ima karakteristike koje mu vi...
date.

Samo odigravanje utakmice je...
nenadejne za sve one koji su...
nao da igraju pravi hokej...
Naime, ova je hokej bez pravila,
u kojoj je jedino važno...
poraziti protivnika - sredstva...
su bitna. Zašto je ova igra po...
ucenama mnogih suviše brutal...
i nerealna pro...
centre sami, ali znam...
da ce vam se NHL...
Rock the Rink sig...
urno svideti ako...
vite sport i akciju.



Samo u

Beasoft-u



Vreme darivanja i poklona je iza nas, ali je Beasoft ipak pripremio **paket** koji sadrži: **Game Boy Color** u boji po tvom izboru, **multigame kertridž** po izboru sa više iga-
ra, **ispravljač** da ne moraš više da kupuješ baterije, **futrolu u boji** da ne bi izgubao Game Boy, **player set** koji ti uvećava i osvetljava ekran tako da se možeš igrati i noću, i naravno časopis **Bonus** u kome možeš naći sve o novim igrama. Dakle, sve potrebno za igranje u jednom paketu.

Centrale: Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 849
Centar: Beograd, Lale Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 806
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Tel: 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletčeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51

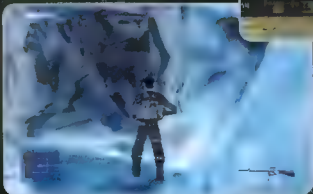


Miljan Lakic

Syphon Filter

Nastavak ove igre je bio jedna od najvećih senzacija 1999. godine. Igra je koristila sve mogućnosti hardvera. Igračima intenzivnu i neprekidnu akciju kao alternativu Metal Gear Solidu.

Godinu dana kasnije, Syphon 2 je tu i naša očekivanja su veća. Nastavak ide stopama prvog dela, sa manjim poboljšanjima, par većih dodataka, potpuno novom pričom i sa glavnim zvezdama Gabrielom i Lian Xing. Imamo više neprijatelja, ali mnogo puta bolje gađaju; igračima je ostavljeno više save pointa po nivou, što igru čini nešto lakšom, naravno više oružja, i kao najveći dodatak mod za dva igrača.



Ukratko, ne. Syphon Filter 2 je klasičan nastavak. Evidentno, kuća koja je napravila igru, je u stvari ubacila u nju sve što nisu uspeali da ubace u prvi deo. malo su našteľovali gameplay i napravili više nivou. suštinu SF2 je obogaćen prvi deo. To jeste dobro, ali više ne predstavlja onaj originalni spoj kumpani koji je pridobio igrače prošlog puta.

Ali budimo iskreni, prvi deo je bio izvanredan i mi nismo nestrpljivo čekali nastavak. I on nam donosi više onoga što nam se dopalo u prvom delu, ovog puta bolje izbalansirano. Mod za dva igrača je takođe doprineo dobrom utisku, jer je mnogo bolji nego što smo očekivali. Ono u čemu je Syphon Filter bio dobar je što je imao

...da. Slično, nije izgubio svoj dobar osećaj kao i u prvom delu, skoro svaki novo

zahteva od vas potpuno drugačije ponašanje i rešavanje različitih zadataka. Ta širina, zajedno sa stalnim izmenama zadataka, stvaraju osećaj kao da igrači

koji se najbolje može opisati kao: "još samo jedan nivo". U prvoj misliji, Gabe se susreće sa gomilom neprijatelja koji su zaposeli steno-oviti predeo. Među neprijateljima ima dosta snajpera, koji vas mogu ukloniti preciznim pogocima u glavu. Morate ih eliminisati, ali na taj način što ćete im doći iza leđa. Na istom nivou neprijatelji se spuštaju padobranima, a na vama je da ih što pre oslobodite od vazduhu naravno.

Sljedeći prijem je kada na jednom od kasnijih nivou, sa vremensko ograničenjem morate spasiti nestali avion. Morate smisliti način kako da ubijete zvezdnika, koji stoji pored svog aviona, a da to asistent ne primećuje. Ovaj momenat igre je nešto što će vam staviti do znanja da zaista igrate sjajnu, novu igru.

U istom trenutku vidimo SF2, ali to nam možemo reći, je što imamo manjak osveženosti. Sećanje na prvih 9 nivou, a onda počinje da se menja. Scenario postaje pomalo naporniji, protivnici postaju opasniji a nivou duži. Nova oružja, upućuju na 25, koja daju dodatni osećaj modi, naznačavaju nadomestak monotoniosti u poslednjim nivoima. Jedan od razloga za ovo je i priča, koja ne zahteva mnogo mozga. Priča se sastavlja tamo gde je prvi deo. Opaka kumpanija koja stoji iza Syphon Filter



lepezu i razno vrstnih nivou i misliji. U SF2 mislećete mnogo onilike da se

1. Igrač

2. Igrač

3. Igrač

4. Igrač

5. Igrač

6. Igrač

7. Igrač

8. Igrač

9. Igrač

10. Igrač

11. Igrač

12. Igrač

13. Igrač

14. Igrač

15. Igrač

16. Igrač

17. Igrač

18. Igrač

19. Igrač

20. Igrač

21. Igrač

22. Igrač

23. Igrač

24. Igrač

25. Igrač

26. Igrač

27. Igrač

28. Igrač

29. Igrač

30. Igrač

31. Igrač

32. Igrač

33. Igrač

34. Igrač

35. Igrač

36. Igrač

37. Igrač

38. Igrač

39. Igrač

40. Igrač

41. Igrač

42. Igrač

43. Igrač

44. Igrač

45. Igrač

46. Igrač

47. Igrač

48. Igrač

49. Igrač

50. Igrač

51. Igrač

52. Igrač

53. Igrač

54. Igrač

55. Igrač

56. Igrač

57. Igrač

58. Igrač

59. Igrač

60. Igrač

61. Igrač

62. Igrač

63. Igrač

64. Igrač

65. Igrač

66. Igrač

67. Igrač

68. Igrač

69. Igrač

70. Igrač

71. Igrač

72. Igrač

73. Igrač

74. Igrač

75. Igrač

76. Igrač

77. Igrač

78. Igrač

79. Igrač

80. Igrač

81. Igrač

82. Igrač

83. Igrač

84. Igrač

85. Igrač

86. Igrač

87. Igrač

88. Igrač

89. Igrač

90. Igrač

91. Igrač

92. Igrač

93. Igrač

94. Igrač

95. Igrač

96. Igrač

97. Igrač

98. Igrač

99. Igrač

100. Igrač

101. Igrač

102. Igrač

103. Igrač

104. Igrač

105. Igrač

106. Igrač

107. Igrač

108. Igrač

109. Igrač

110. Igrač

111. Igrač

112. Igrač

113. Igrač

114. Igrač

115. Igrač

116. Igrač

117. Igrač

118. Igrač

119. Igrač

120. Igrač

121. Igrač

122. Igrač

123. Igrač

124. Igrač

125. Igrač

126. Igrač

127. Igrač

128. Igrač

129. Igrač

130. Igrač

131. Igrač

132. Igrač

133. Igrač

134. Igrač

135. Igrač

136. Igrač

137. Igrač

138. Igrač

139. Igrač

140. Igrač

141. Igrač

142. Igrač

143. Igrač

144. Igrač

145. Igrač

146. Igrač

147. Igrač

148. Igrač

149. Igrač

150. Igrač

151. Igrač

152. Igrač

153. Igrač

154. Igrač

155. Igrač

156. Igrač

157. Igrač

158. Igrač

159. Igrač

160. Igrač

161. Igrač

162. Igrač

163. Igrač

164. Igrač

165. Igrač

166. Igrač

167. Igrač

168. Igrač

169. Igrač

170. Igrač

171. Igrač

172. Igrač

173. Igrač

174. Igrač

175. Igrač

176. Igrač

177. Igrač

178. Igrač

179. Igrač

180. Igrač

181. Igrač

182. Igrač

183. Igrač

184. Igrač

185. Igrač

186. Igrač

187. Igrač

188. Igrač

189. Igrač

190. Igrač

191. Igrač

192. Igrač

193. Igrač

194. Igrač

195. Igrač

196. Igrač

197. Igrač

198. Igrač

199. Igrač

200. Igrač

201. Igrač

202. Igrač

203. Igrač

204. Igrač

205. Igrač

206. Igrač

207. Igrač

208. Igrač

209. Igrač

210. Igrač

211. Igrač

212. Igrač

213. Igrač

214. Igrač

215. Igrač

216. Igrač

217. Igrač

218. Igrač

219. Igrač

220. Igrač

221. Igrač

222. Igrač

223. Igrač

224. Igrač

225. Igrač

226. Igrač

227. Igrač

228. Igrač

229. Igrač

230. Igrač

231. Igrač

232. Igrač

233. Igrač

234. Igrač

235. Igrač

236. Igrač

237. Igrač

238. Igrač

239. Igrač

240. Igrač

241. Igrač

242. Igrač

243. Igrač

244. Igrač

245. Igrač

246. Igrač

247. Igrač

248. Igrač

Filter 2

Metal Gear Solid je i dalje najbolji. A sledeći je...



Wade još uvijek postoji i ovog puta ima još veće planove za terorisanje sveta novim virusom, a Gabeov zadatak je da konačno protivotvori i spase Lian i svet. Zvuči dobro, ali je neverovatno koliko dugo Lian živi sa smrtonosnim virusom u sebi. Pred sam kraj igre, teško je verovati da je još uvek živa. Dalje, dijalog sam predstavlja poboljšanje ni u kom smislu. Većina dijaloga zvuči otprilike ovako: "Gabe, slušaj me, moraš otići na lokaciju X, i obrati pažnju na Y, a kad nekako stigneš do Z, obavij to tako da te PC ne primeti", "Primljeno, S. Ali ja sam svemoguća Gabe. Ti se pobrini za G, a ja ću se posvetiti ti, taman imam malo C za te M". Drugim rečima, nije važan dijalog sam po sebi već on samo služi da popuni ozračje. Neke stvari se malo malo promenile u Syphon Filter 2. Pomenimo, Gabe će se istrčati, boriti se i imati priliku da se malo po malo promeni.

Taman smeja je to što to trčanje izgleda kao da je Gabe u Pampers pelenama. Možda ne bi bilo loše da se to promeni u sledećem nastavku (razumljivo je da ga očekujemo). Borba izbliza je

nespretno izvedena. Pridete ne dobijete head-shot i promašite?

Okrenuo se pomalo umorite od igre. Kao što sam se ja umorio, tu je moda za dva igrača. Bilo bi nerealno očeki-

ti mod za 4 igrača, ali svakako je multi player mod iznenađujuće zabavan. Za vas koji ne igrate multi player PC igre, deathmatch opcija će vam se sigurno dopasti. Gameplay je identičan kao u single player modu, sem jedne sitnice. Borite se protiv čoveka, što pravi ogromnu razliku. Dizajn nivoa podiže multi player mod na zavistan nivo. Na nekim ravninama, postaje tajni prostorije i oružja koja će vam obezbediti prednost nad protivnikom: I kao plus, imaćete ogroman raspon regularnog oružja, kao na primer grenade launcher, kojim ćete protivnika trenutno poslati u večna lovišta. Takođe headshots igraju veliku ulogu u ostvarivanju prednosti.

Vizuelno, SF je napredovao u više pravaca. Kao prvo, slika izgleda oštrije. Izgleda kao da je između srednje i visoke rezolucije, pa objekti imaju čistiji i prozirniji oblik. Paleta boja je mnogo bolja i ništa se između sobom drastično razlikuju. U prvom delu ste morali da prodete kroz neke vrlo tamne predele i drago mi je što mogu da vam kažem da ih u ovom delu skoro i nema. Umesto toga u svakom trenutku možete iskoristiti night-vision i videti sve u zeleno-crnom. Scene između nivoa imaju istu svrhu kao i u svim ostalim igrama ovog tipa, da objašnjavaju priču, ali i dalje ne prikazuju lica učenika baš najbolje (ostvariću i nema lica). Frame-rate je u suštini isti, ali deo vremena se kreće oko solidnih 25 u sekundi. Naravno, usporava pomalo kada na ekranu ima previše karaktera, ali se nikako ne možemo požaliti.

Muzika nije baš tako mekoda, se pripoznaje i dobrog dela i malo da oduz tenzija. Nije sjajno, ali ne može ni glasovi... izgleda da je među razvojnog tima kad su glasovi u pitanju bilo "što brže to bolje". Nivo B filmske produkcije.

Kliše važi ovde - ako ste voleli prvi deo, onda ćete voleti i drugi. Syphon Filter 2 ima veće nivo, pojednostavljene priče, više gameplaya po principu "probaj i pogrebi" i uprkos svim problemima igra je sjajna. Mod za dva igrača je po mojim mišljenjima najbolji, ako ne i bolji od onih iz Metal Gear Solid i kao takav je veliki plus za ovu igru. Čakmo je da je mod za dva igrača najbolja osnovna postavka igre koja stavlja odličnu akciju.



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	5.0	5.0

bonus



Milos Marković

COLONY WARS RED SUN



Iz firmine Psygnosis, koja je poznata po odličnim futurističkim voznjama, stiza treći nastavak igre Colony Wars, sa dodatkom Red Sun. Priča koja prati ovu igru se nastavkuje na onu iz prethodnog nastavka. U ovom milenijumu (a sada su preterali) formirana su dva velika vojna saveza koja su u međusobnom ratu: Liga bijele svjetlosti i Kolonije. Zadatak u drugom dijelu bio je uništenje mutičnog broda Ilige. Uništenje je postalo način "konkretni običaj" dobiti Kolonije, mir je nastupio. Kada se sve stabiliziralo, liga je željela vratiti se u galaktički brod Kolonije "Red Sun". Odmara, čovjeka koji je preživio obračun

koji se odmarao u Vigenta sistemu (planeta koju je Kolonija izgradila). Jedne noći sanjate čudan san, a u snu vam naslućujete opasnost. Takođe, u san vam dolazi glas koji govori nam da krenete u borbu za slobodu. Još jedan obračun je počeo. Ubrzo shvatate da nemate šta da izgubite i počinje borba za slobodu. Poboljšanja u grafičkom pogledu su primetna, sve izgleda lepše i vidi se da je uloženo dosta truda u ovaj nastavak. Grafika crpi maksimum iz procesora. Pošto su pozadine uglavnom crne (sa ogromnim planetama), akcenat je bačen na izgled broda. Sve misije možemo podeliti na dve velike grupe: misije u svemiru i na površini planete. Kada igrate na površini planete nedostatak poligona se nadoknađuje sporijim iscrtaivanjem pozadine. Predi nad kojih letite su raznooblični, živopisni i puni najfinijih tekstura. Poligoni su najviše ne detektovani. Pogled može biti sa broda, iz broda i iz kokpita, ali razlika se orijentacije prepolučijam pogled sa broda (tj. pogled gore se vidi ceo brod). Misije koje se odvijaju u svemiru izgledaju dinamičnije. Dok se krećete imate osećaj kao da stojite na jednom mestu, a da se oko vas prostire. Ove misije su zato "nabijene" akcijom jer je obično zadatak da čuvate neki konvoj ili da uništite određene mete (kojih ima mali milion). Sloboda kretanja nije baš velika, ali zato možete da se krećete u svim pravcima, da protivniku dodate "nad glavu". Misije na planeti su taktičke i da biste završili ovakvu misiju treba da uključite vijuge. Zadataci su: spasavanje generala, uništenje stanice neprijateljske baze itd., pri tome

morate da izbegnete radare jer će vam se u suprotnom pojaviti natpis "Mission Failed - Game Over" (shvatate), a onda sve iz početka. Misija ima zadatak mnogo i trebaće vam dosta igranja da biste završili igru. Neke misije su toliko lake da ih završite za 2 minuta, a neke su neke toliko teške da ćete ih završiti iz 2000-og pokušaja. Eksplozije su toliko različite i mogu se ponoviti sa svim igricama. Ralicae 2 - misije su vatre i svetlosti. Za svaku uspešno završenu misiju dobijate određeni broj kredita. Oni su za napredovanje broda, za kupovinu boljeg i jačeg oružja. Na početku imate dve "početnice" i kako dalje napredujete dobijate sve veće nagrade, takođe dobijate i bolje brodove da biste na kraju postali profesionalac. Sva oružja svrstana u dve velike grupe: primarna i sekundarna. Primarna oružja su laseri, shield laseri, flare, after burner. Brodovi se međusobno razlikuju po: štiti, mogućnosti



dopune štita, brzini i oružju koje misije traže. Vrlo važna karakteristika je da imate štita. Ona vam omogućava da dodate štiti ako ste u borbi izvući deblji štiti (dopunjavate štiti onoliko koliko vam treba) ali ne možete se sa njim vratiti. Ona vam omogućava da kombinujete više dugmičnog sistema kada trebate pogledati zadatke (L2+R2). Preporučujem da alate koristite kao i u igricama. Igra je stvarno dobra i ovakvu analognu podršku imaju i Dual Shock podrška i Dual Shock podrška.

Muzika u igri je instrumentalna, može se staviti na repertoar uz rampe iz igre i na ovakvim zvezdama.

I kao i svaka druga igra, koja je ubačena u ovaj paket, je to da u desnom uglu vidite energiju protivnika, kao i njegovu oružja.

I kao i kada vam pošalju poruku (kao npr. DIE ŠČUM), da li o Koloniji naneti neko povreda ili sarađuje timu.



Ime: Colony Wars - Red Sun
Izdavač: Psygnosis
Sistem: PAL
Žanr: Pucavina u svemiru



konvoj ili da uništite određene mete (kojih ima mali milion). Sloboda kretanja nije baš velika, ali zato možete da se krećete u svim pravcima, da protivniku dodate "nad glavu". Misije na planeti su taktičke i da biste završili ovakvu misiju treba da uključite vijuge. Zadataci su: spasavanje generala, uništenje stanice neprijateljske baze itd., pri tome

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.5	3.5	4.0	



kraljevstvu. Sve se vrši oko gradova. U zavisnosti od toga koga izaberete da vodite, imaćete određeni broj gradova i određeni broj oficira kojima komandujete. Oficira ima mnogo, a jednog od 24 specijalne špijunske komandove. Scenarij se vrši na raspolože svakoj strani, a realno to dodacima. Komandni su kada ga savladate većinu



odnose grad - oficir i ko šta radi u novosteočnoj i oslobođenoj imperiji. U svakom krugu izdajete naredjenja i delite zaduženja oficirima, vodite borbe, osvajate gradove i poboljšavate ili pogoršavate diplomatske odnose sa ostalim igračima koje vodi kompjuter. Grafika je značajno unapređena u odnosu na ranija izdanja, a ove japanske firme. Muzika je jednostavno monotona, a zvuk nije baš "živostno" kojem svi teže. Igračima koji vole kompleksnosti posuđuje se ovaj izraz: "mašinske i atomske". Ako



41



Satori Jo

DECEPTION III

DARK DELUSION



Prva igra iz Deception serijala je bila originalna i teško opisiva ideja koja je mešala elemente RPG-a, strategije i avanture, sve sa pogledom iz prvog lica. Druga igra je zadržala sve osobine koje su predhodnika činile tako originalnim, ali je uvela pogled iz trećeg lica i mogućnost

možete postaviti tri zamke - po jednu na plafon, zid i pod. Pošto su zamke vidljive samo vama, sačekate nesrećnika da stane na mesto gde se zamka nalazi a onda je i aktivirate. Evo primera: stražar zgazi na polje na kojem je zamka za medvede. Ona mu priklješti noge, a tada iz zida izleće strela pogađajući ga u grud. Stražar se tetura ali njegovim mukama tu nije kraj - sa plafona ka njemu pada klatno sa sečivom koje ga preseca po glavi. Ovo je samo najosnovnija kombinacija zamki, a igrajući i sakupljajući ark poene možete

razviti mnogo komplikovanije višestruko ubojitije kombinacije. Takođe, ark poene ćete konstituirati da razvijete nove zamke, ukupno njih 106 podeljenih u 11 kategorija. Strateški element igre se ogleda u postavljanju zamki, dok RPG element gura priču napred pre i posle svakog okršaja (nivoa). Priča, na trenutke veoma bizarna, ponekad smešna, zbog čudnog i rečeno mnogo kvalitetnog prevoda sa japanskog, može krenuti u 4



različita toka, sve u odnosu na odluke koje donesete u toku igre. Grafika u igri je odlična i fino će vam dočarati amb

razvijanja većeg broja zamki. Dark Delusion ide korak dalje u istom smeru i akcenat u igri baca na tzv. combo udarce (kombinaciju više zamki puštenih u nizu), koji koriste ne samo zamke koje je igrač postavio već i one postojeće u ambijentima zamkova u kojima se radnja igre i odvija. Nalazite se u ulazi devojke koja je sa majkom i bratom otešla i dovedena na neprijateljsko ostrvo. Porodica joj, biva ubijena na njene oči a ona završava u tamnici. Tada se pojavljuje mališan koji heroini daje crveni kamen koji omogućava čudne moći postavljanja zamki i objašnjava joj kako da zamke iskoristi i postavi. U jednoj prostornoj

Miloš Marković



Posle samo mesec dana od izlaska igre Army Men: Sarge's Heroes, iz firme 3DO stiže i treći nastavak serijala o plastičnim vojnicima. Kao što znamo General Plastro je preživeo i sada veoma ljut želi da se osveti zelenima. Naravno, zeleni nisu znali da je ovaj loš momak još uvek živ i oni nespremno dočekuju napade pri čemu gube gotovo sve svoje teritorije. Zeleni moraju da se brane, a vaš cilj je da povratite sve te izgubljene teritorije. Ono što možete primetiti je da celokupan izgled igre podseca na onaj iz prvog dela, što nikako nije za pohvalu. Grafika je mutna, tamna i vrlo "kockasta". Grafika iz Sarge's Heroes je mnogo lepša. Na prvi pogled ove dve igre kao da su iz dve različite firme. World War predstavlja preradu prvog dela sa par poboljšanih stvari. Kontrole su poboljšane, ali se ne mogu staviti ruke uz ruke sa kontrolama iz Sarge's Heroes. Omogućeno vam je kotrljanje i stranje iz prvog lica, kao i to da zaležete i pucate. Pošto je grafika mutna, teško ćete razlikovati protivnika od npr. žbuna ili peska. Misija ima 15-ak, ali su veoma teške

i pojedine ćete preći iz ko zna kog pokušaja. Ubačena su i nova oružja kao npr. bajonet, a prisutna su i oružja sa beskonačnom municijom kao npr. M-16, fiksni mitraljezi i top (jedno i nova oružja). Misije su podeljene na 3 dela. Pacific, East i West. Multiplayer je ujedno i najbolja opcija. To je klasičan CTF mod, baš kao i u prvom delu, s tim da kompjuter sam raspoređuje vojnike. Cilj je da se probijete do neprijateljske baze, ukradete mu zastavicu i sa istom se vratite do svoje baze. Na prvi pogled izgleda lako, ali mape su ogromne, pa dok vi pronađete pravi put... partija može trajati 15 minuta. Ako ste prešli igru Sarge's Heroes, i ako volite borbe plastičnih vojnika, ova igra će vam pružiti pravi izazov. Sa grafičke strane ista bi mogla da bude bolja pa ako vam se sviđa nabavite je i igrajte jednu od najzanimljivijih multiplayer opcija. ■

Deception III
Igrač: 1
Sistem: NTSC
VRP: avantura1 ili 2
IgračiMemorijalna kartica
1 blokAnalogni
kontroler3DO
NTSCArmy Men: WW
Igrač: 1
Sistem: NTSC
VRP: Pucnjava



specifičnim ciljem, za koji zaista morate biti Deception ekspert. Za početnike postoji dozvola za zamke mod koji će vas naučiti svim osnovama postavljenja i korišćenja zamki. Kombinacijom zanimljive priče, neuobičajenog načina igranja, jednostavnih i funkcionalnih kampanji, kao i dinamične muzike koja podvlači radnju i doprinosi tenziji i dinamičnosti igranja Dark Delusion ima mnogo elemenata da privuče ne samo one koji su već osetili čari postavljanja zamki već i nove igrače zainteresovane za originalnu i neuobičajenu ideju igre.



te zamkova kroz koje ćete loviti svoje žrtve, kao i mnoštvo već postojećih zamki koje se po sobama nalaze kao deo dekora (lusteri koje možete baciti na glavu, stubovi koje na njih možete srušiti itd). Efekte postavljenih zamki ćete naravno videti, a s obzirom na veliku raznovrsnost zamki imaćete šta da gledate i proučite. Upravljanje zamkama kao i njihovo postavljanje je veoma jednostavno, a najveće zadovoljstvo dolazi od probanja što većih kombo udaraca (koji naravno i donose više ark poena). Kada prođete kroz sva 4 puta, igra priča može da krene i razvije se svih 100 zamki (neke su skrivene i dobijaju se po završetku igre), postoj i ekspert mod sa 100 različitih zadataka sa vrlo

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.5



- Veliki izbor igara za Sony Playstation i PC
- Hardware za PC i dodatna oprema za Sony Playstation

★ ★ ★

CD Klub Super Mario

Jurija Gagarina 227, lokal 17
(TC ENJUB Blok 45)

telefoni:

011/ 318 45 27
064/ 111 66 01
064/ 116 71 00

posetite nas i na webu:

<http://www.mario.co.yu>

email: s.mario@EUnet.yu



CD KLUB



Miroslav Đorđević

FAMILY GAME PACK



Iz 3DO studija, koji nam je poznat po igri Crusaders of Might & Magic, ovaj put nam stiže igra sa potpuno drugom tematikom. Family Game Pack je skup raznih popularnih igara sa kartama, kazinó igara, pasijansa kao i stonih igara, među kojima svaki član porodice može naći nešto zanimljivo za sebe, te je i nekoj igre adekvatan. Skoro svaka od igara je izuzetno kvalitetno urađena.

Broj tih igara je veoma velik, a zahvaljujući veoma preglednom i funkcionalnom meniju odabiranje željene igre ne predstavlja veći problem (jedina zamerka je što dugo traje): Kada startujete igru biste vam ponuđene četiri opcije i to: kazino igre, stoné igre, pasijans i društvene igre sa kartama. U zavisnosti od toga za koju se vstu igru odlučite slediće vam opcije. Ako odaberete, na primer, kazino igre (predstojećé vam izbor raznih vrsta video pokera, slot mašina i dr. Podesite ulog i igra počinje.

Grafički igra izgleda veoma lepo i prilično privlačno za oko. Figurice i karte su jasne i prepoznatljive u najvećem delu igre, ali ne i u modu sa šahom gde će vam zbog sličnosti figurica i brzine kretanja istih često biti otežano igranje. Pozadine su originalne i zanimljive, a svi oni koji su igrali Crusaders of Might & Magic prepoznaju grafičku pozadinu igre Spades koja je u stvari jedna od slika iz Crusadersa. Svaka od igara ima neku svoju temu (daleki istok, divlji zapad, okean...) na koju treba da asociira pozadinom, muzikom kao i opštom atmosferom. Muzika je priča za sebe. Ona je izvršnog kvaliteta i u mnogome doprinosi atmosferi koja je i inače veoma dobra. Moći ćete da

uživete u najboljim delima Richarda Wagnera i drugim klasičnim kompozicijama, ali isto tako i u hevi metal i progresiv muzici. Animirana inteligencija (AI) je jedna od nabitnijih elemenata u igrama ovog tipa. Ona je veoma visoka pažljivo izbalansirana tako da ćete u kockarskim igrama moći da dobijete dosta ali ne i previše, te vam igra nikad neće postati monotona i dosadna (služete se valjda da je dosadno dobijati pet puta uzastopce fleš rojal ili poker). Za šta postoji nekoliko nivoa težine od kojih ćete se na najlakšem pomučiti da biste savladali kompjuter koji igra neobičajeno dobro. Igrate li, kao što smo već rekli, mnogo i sve su birane po istim kriterijumima: da budu ili toliko poznate ili toliko jednostavne da se za njih ne mora dati uputstvo. Verovatno, ni za jednu igru nećete naći opciju u kojoj možete videti pravila, što je velika šteta, jer su neke igre nama nepoznate ili su pak izmenjene pa će vam za savlađivanje pravila istih biti potrebno dosta vremena. To je ujedno najveća mana koja je nastala čistom lenjošću programera jer sama igra zauzima samo šestinu kapaciteta diska (111). No, verujemo da ćete se ipak jako snaći jer tri četvrtine ukupnog broja igara čine one koje su nama pretežno poznate.

Ova igra diše što ponovo okuplja porodicu oko vašeg Sony PlayStationa ima i veoma jak praktičan razlog zbog kojeg se treba odlučiti na kupovinu igre: cena diska je neuporedivo manja od sume koju biste izgubili u nekoj kockarnici. Veoma lako i zabavno za sve uzraste.

zvuč grafika igrivost atmosfera



bonus vas nagraduje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Boris Milivojević, Sremska 33, 11080 Zemun
2. Miloš Mančić, Grobljanska 98, Dobanovo
3. Vojnov Danilo, Sime Racića 54, 26213 Crepaža
4. Miroslav Bajković, Mikro nas. bl. C L2/11, 23300 Kikinda
5. Zvezdan Nikolić, Save Kovačevića 17, S. Palanka
6. Goran Starčević, Braće Mičića 30, Požega
7. Boban Vujčić, Miloša Miloševića 99, 11315 Savaorci
8. Bogdan Mirić, 19316 Bobišnica
9. Nikola Stevanović, Orlovića Pavla 1a, 18000 Niš
10. Miljković Danijel, Hajduk Stankova 2, 11000 Beograd

CD-om iznenađenja nagradujemo i tačne odgovore na pitanja postavljena u emisiji "Bonus nivo":

Nagradno pitanje: Ko je bio gost u rubrici "Poznati igraju" u drugom broju časopisa "Bonus"?
tačan odgovor: Grupa Luna

dobitnik: Luka Glugić (Beograd), Milan Lakić (Novi Sad), Ognjen Tubić (Novi Sad)
Igor Stepanović (Kikinda), Miloš Ristić (Novi Sad)

Nagradno pitanje: Šta znači skraćenica FRP?
tačan odgovor: Fantasy Role Play

dobitnik: Petar Savić, Aleksandar Mihačević, Šakan Stevan, Nikola Tanasijević, Aleksandar Tomić

Nagradno pitanje: Kako se zove nova Segina konzola?
tačan odgovor: Dreamcast

dobitnik: Nebojša Nikolić, Zoran Radenović, Boris Filipović, Goran Bogdanović, Sinisa Jović

Family Game Pack
3DO
NTSC
Porodici kazinó
Završi





Milian Lakić

...nije bilo boljeg leka od ovog.

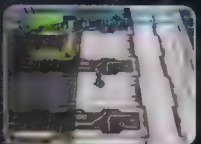
U neprekidnom nizu novih naslova sa Play Station 2, ovaj je originalni koncepta. Do kraja godine bit će u prodaji i igra po licenci i nastavcima već poznatih igara, kao i jedna svaka igra koja je izdaleka inovativna zapravo. Štoviše, je razumljivo to što je Silent Bomber tako zanimljivo osvježavajući. Ko bi rekao da će nas pucanje i silni jaime toliko oduševiti? Silent Bomber je klasični nastavak pucanje stariog tipa, sa jedinom izmjenom. Silent Bomber je izmijenio vrstu i izgled i zvuk. Igra se igra u prvom licu, sa iznimno detaljnim i



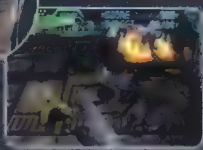
...kajih je spreman da raznese sve što mu se nađe na putu. I to spremnost da nam itekako demonstrira. U ovoj igri skoro i da nema objekta na ekranu koji ne možete uništiti, to su milofiti, zidovi, kuće, kapile i na kraju svakog nivoa bosovi



Upravljanje se vrši na sledeći način: pritisnete i držite dugme, tirne projektilujete konus koji zatim komandoma rotirate dok ih dobijete lock signal na neprijatelja. Na kojeg zatim ispalite bombu ili dve. Kroz napredak u igri otvarate više postavki i više bombi ili da povećate dometa. Ukoliko preterate sa brojem bombi i vi možete biti povredeni. Jezgro ove igre je kombinacija platforme i pucačine, jer se svaki nivo sastoji od mnogo neprijatelja.



puno objekta koje treba uništiti i bosa na kraju svakog nivoa



što je bilo čudno, ali i to je bilo pametno: doznati da se u ovom filmu igraju i neki bombi zaštićeni od eksplozije, kompjuter u malom standardnoj veličini, i da se poslednja po nekomu izmišljenom postupku može rastaviti na komadić. Uzgred je moguće saznati da neopasno može biti moćni sustav za praćenje i kontrolu, onda dolazi jedan za drugim do tri različite vrste eksplozije: čak ako niste čuli pišak pri eksploziji, a da znate da taista ne propušta. Svakom bombom sakriveno nešto, ali je moć koji je vredan dodatak ovom tipu igre. Isto tako primetiti još na samom početku jeste grafička i zvukovna samoj igri veoma dobra dok uvodne scene imaju vrlo kvalitetu, što je mnogo bolje nego što se može očekivati. Glavni junak nije veoma caka, ali je zanimljivo doživljati da možete prepoznati njegove humoreske i fizuru. Igra se ne usporava, ali i trenutačno kada je na ekranu, nije raslo, ali i to je malo malo drugačije od prethodnih igara, ali je to svega dobrih tekturnosti. Eksplozije i zvukovi su pristojni ali ne baš maslačito. Vredno je reći da igra radi i sa puno deteta i sa starijim igračima. Igra igre je u dizajnu u veoma visokom nivou, ali i to je čisto čisti dve vrste zvuka, eksplozije i govora, ali i to je čisto čisti dve vrste zvuka, eksplozije i govora.

Silent Bomber je najviše korištena pucačina koja na taj uništavate neprijatelja je ono što ova lica odvaja od ostalih pucačina. Ona je posebno pogodna za borbu iz daljine.



Time: **Silent Bomber**

Banda
NTSC
Pucación

Udavač

Sistem:

Zapr:



GAME CLUB **PlayStation**

Tržni center STANKOM

Stevana Brakusa 4, I sprat, lokal 11

Tel. 30-55-210



- Igranje solo ili u mreži
- Prodaja i iznajmljivanje konzola, igara i dodataka za konzole

- Prodaja PC računara, **sklepanje**
konfiguracija, dodaci, nadogradnja
 - Igranje solo ili u mreži
 - Surfovanje po internetu
- (satelitski link - skidanje fajlova po narudžbini)



Uroš Tomić

MARVEL
COMICS

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

Sećam se sjajnih vremena kada sam veselo trčkarao, džepova punih siće, po svim beogradskim salonima zabave... Tada mi je najomiljenija igra na automatima bio veličanstveni i nikada prevaziđen "Street Fighter II", jedna od najsavršenijih 2D tuča koju sam ikada prešao i to sa svim likovima...

To je bilo sretnije vreme, kada su igre bile fenomenalne lako nisu bile budževine 3D tipa i fenomenalne grafike. "Street Fighter II" se izdvajao od ostalih igara brojem dugmića, brojem poteza, različitim stilovima i brzom animacijom... O adiktivnosti i brzini igre da i ne govorim, svi koji su igrali ovu igru, bilo na aparatu, bilo na konzoli, sigurno znaju o čemu govorim. A šta se kasnije dogodilo? Pojavom 3D i lažnih 3D igara, samo su upropastili stvar... Ruku na srce, postoje igre koje su 3D a koje nisu razočarale auditorijum, poput čuvenog "Tekken III" i "Soul Edge". Ova igra, iako je u 2D izvođenju, poseduje ono što je posedovao i njen veliki "deka", dinamiku, zapaljivost, širok dijazon boraca koje možete da izaberete... Borci su "prebukirani" razno-raznim magijama, kombinacijama i specijalnim udarcima. Birate dva lika, postoji neki "kao" tag-team mod koji vam omogućava da odaberete drugog igrača i nastavite sa prašenjem...

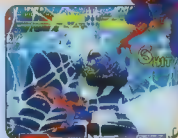
Od igrača tu su: Jin, Spider-man, Hulk, Zengief, Strider, Megaman, Ryu, Chun Li, Captain Commando, Captain America, Wolverine, Gambit, War Machine, Venom, Morrigan... Tu su još i specijalni heroji, partneri, još 20 ekstra likova među kojima: su i Ice-man, Storm, Thor, Jubilee, Onslaught i još mnogi drugi... Odmah u startu vidite da će to biti pravo zadovoljstvo, samo na osnovu likova kojima možete da raspoložete. Od poteza vam stoje na raspolaganju tri noge, brza, srednja i jaka, takođe i tri ruke, a tu su još i dugmići za sve ruke i sve noge u isto vreme. Naime, kombinacijom od sve tri ruke ili noge borac izvodi neki specijalni pokret, pa je to namešteno kao skraćena u cilju olakšavanja igranja. Neposredno pred borbu još možete odabrati težinu igranja (što se izvođenja magija tiče), tako možete birati između MANUEL, gde morate sami da izvodite celu kombi-

naciju, odnosno niz smerova i

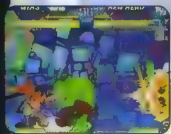
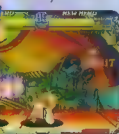
udaraca kako biste izveli neki kombo udarac. EASY koji vam olakšava kombo udarce i izvođenje magija i BEGINNER, gde vam je skoro svako dugme u kombinaciji sa smerom veoma dobar udarac

Pored arkanadnog i versus režima igre, postoji i crossover gde birate jednog igrača i kompjuter uzima tog igrača kao drugog para, a vi dobijate kao protivnika glavnog igrača koga je on izabrao. Tako ćete se lakše izveštiti posle, samo nekoliko partija uvežbavanja moći ćete da se uhvatite u koštac sa svima. Odmah nakon odabira veštine kojom raspoložete, birate brzinu tuče, odnosno da li će se igrač ponašati normalno ili će biti u turbo modu. Neki stilovi se ukrštaju, nije sve besprekorno i različito, a to je veoma važan faktor kod ovakvih igara. Grafika je kao i obično odlična. Capcom nikada nije promašio kada je grafika u pitanju, pa nije ni sada. Marvelovi likovi su perfektno odradjeni, savršeno animirani, bez jedne jedine sitne greške. Meni lično Venom, Wolverine i Ryu najbolje izgledaju. Pozadine su šarene i naizgled komične...

Zvuk... Pa dobro, ne može sve da bude savršeno, ali ovo... Na momente kao da je sve u redu ali nakon tog momenta... KATASTROFA... krckanje buka, čas čist, čas mrljav i brljav... Ovo je već za ozbiljnu zamerku. Atmosfera i igrivost su se popeli na visok nivo i tu treba da ostanu. Treba nadigrati drugara u modu za dva igrača, a kad se brzina podesi na "turbo", dinamika se može osetiti kako zrači iz "magične kutije". Sve u svemu, igra daleko od savršene, sa manama koje nisu ni prevelike ni premale, ali ipak sa manama. Nije se izdvajala na slavu prethodnika. Puna raznovrsnih protivnika, partnera koji imaju pregršt udaraca i kombinacija, magija i specijalnih udaraca, sigurno nije dragulj, ali je zato biser od igre i svaki igrač koji voli da igra 2D tuče sigurno će je uvrstiti u svoju kolekciju. ■



Zvuk... Pa dobro, ne može sve da bude savršeno, ali ovo... Na momente kao da je sve u redu ali nakon tog momenta... KATASTROFA... krckanje buka, čas čist, čas mrljav i brljav... Ovo je već za ozbiljnu zamerku. Atmosfera i igrivost su se popeli na visok nivo i tu treba da ostanu. Treba nadigrati drugara u modu za dva igrača, a kad se brzina podesi na "turbo", dinamika se može osetiti kako zrači iz "magične kutije". Sve u svemu, igra daleko od savršene, sa manama koje nisu ni prevelike ni premale, ali ipak sa manama. Nije se izdvajala na slavu prethodnika. Puna raznovrsnih protivnika, partnera koji imaju pregršt udaraca i kombinacija, magija i specijalnih udaraca, sigurno nije dragulj, ali je zato biser od igre i svaki igrač koji voli da igra 2D tuče sigurno će je uvrstiti u svoju kolekciju. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	4.5	4.0	4.0



Marvel Vs. Capcom
Indeviz: Capcom
PAL
Sistem: PS1
Jezik: Eng



MASTER CD

k l u b

SONY PLAYSTATION 2 PC - AMIGA - MP3



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEZI NASLOVI
KATALOG PREUZMIITE NA ADRESI: <http://mastercdklub.tripod.com>
<http://go.telmastercdklub>

CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
i ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM!

POSEBNA PONUDA:

Program za CD klubove za pravljenje
CD-kompilacija po izboru, i ostale
pogodnosti za CD klubove i igraonice.

Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715

ili (023) 538-715

E-mail: mastercd@mgnet.co.yu

**PC
CD
ROM**





Uroš Tomic

STREET SK8ER 2

Ime: Street Sk8er 2
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: PAL
Žanr: Trke na leđima
Platforma: PlayStation



Posle fenomenalnog introa koji je karakterističan za sve EA igre, uz pratnju odlične muzike, počinje... Ne možemo baš reći fenomenalna igra, ali ipak više nego odlična. Čega sve tu ima, pitate se vi... A ja vam na to odgovaram - SVEGA!!!

Ima parkova, poligona, terena, rampi, staza, skakaonice, fun-boxova, slide barova i još mnogo svemirskih džidža-bidža koje služe da vas vinu u nebo... Bio sam impresioniran celokupnom idejom ove igre. Imperativ je na trkovima, kombinacijama figura i potezima koji će vas popeći do samog neba, ili ćete ostati u prašini, raspadnuti i povređeni. Kompućer sam kontrolishe dočekivanje na zemlju, jedino zataji ako vi sami pogrešite i ne završite potez na vreme.

Bez analognog džojstika - ova igra bi bila kao tastofalna - ali ako stvarno želite da izvedete neku vratolomiju, morate da pogledate spisak poteza i figura koje igrači kojeste odabrali može da izvede. Tek onda počinje prava zabava. Name, tokom vremena i nakon pređenih staza, vaš igrači sakuplja poene koje možete da raspodelite na njegove karakteristike i tako mu proširite dijapazon sposobnosti. Što mu više rastu snaga i brzina, on će na rampama skakati više, a na terenu biti brži. Posle nekog vremena, možete da dohvatite neka skrivena mesta koja su vam u početku bila nedostupna, da izvodite figure u kombinacijama dok letite "nebu pod oblake". Tereni na kojima se egzibicije odigravaju su veoma lepi i dobro urađeni. Od Londona i omraženog Vašingtona do Moskve... Grafički su odlično urađeni, bez krzavh poligona - ponekad malo secne ili ukoči, ali je to retko i ne upada mnogo u oči. Najbolje od svega je to što se baš na sve možete bašneti, iz-



Miljan Lakić



od najlepših korišćenih interfejsova, od kojih se preuzme primat od Psychosisa?

Prva stvar koju ćete primetiti je da nema arkadne opcije. Iako da nema, ipak možete da podesite mnoge stvari. U meniju možete shvatiti koliko daleko EA ide u nazivlju svojih igara. Ne samo da možete podesiti broj kola, vremena uslova, potrošnju goriva, oštećenja, ostalo, već vam se čak nudi mogućnost da podesavate i vreme trke. Ovo uključuje strategiju punjenja goriva (kad želite da se ponite u kol - na početku, sredini, i na kraju trke), i izbor guma. Velika je šteta što je toliko bud pokazuje lošim upravljanjem. Bolik Formula je i jako sveumolna tehnološki. I po svojim atributima daleko prevazilazi nemalne automobile. Ali u igri se ne odvija, spore se savetavaju i kao da imaju volan hladnije po brzini reakcije na vaše kontrole. Za kola možete da podesite bolje kontrole ali sve u svemu upravljanje je daleko od savršenog. Ako ne možete rukovati EA igrici, to je kvalitet igre i iznenađenje. Ali ova igra pakuje mnogo podataka na malo mesta. Ne možete odjednom niti dobiti, jer se u početku kada se okrenu imate više bolida primajući iznenađen pad. Što se odnosi na iznenađenje, to je jako dobro, ali ako druga simulacija Formule. Iako specijalnih efekata nema previše, ipak je i refleksije okoline na boliku iz svakog ugla i nudi dobar osećaj brzine. Završavajući, možemo reći da je igra po kvalitetu i raznovrsnosti jedna od najboljih. Muzika je takođe vrlo dobra, ali ne može se reći da je toliko dobra kao u nekim drugim igrama. Iako je toliko dobra, ali ne može se reći da je toliko dobra kao u nekim drugim igrama.



Ime: Formula 1 2000
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Trke formula
Platforma: PlayStation



smi, ga ili makar iskoristiti za dodatni odraz. Posle svakog nivoa ulazite na bonus nivo koji je tu da biste poboljšali skor i uvećali poteze. Grafika je odlična, pomalo detinjasta ali veoma detaljna. Šarene. Staze imaju internacionalni karakter; a tri nivoima postoje raznovrsni detalji koji su veoma lepo uklopljeni. Tako, na stazi London su automobili koji prostržu, u Moskvi tenkovi na koje možete da se popnete, a u Vašingtonu golubovi lepršaju krilima. Poseban bonus je "Create Park" opcija, istina da park neće izgledati živopisno kao trenirani u samoj igri, ali je lak za pravljenje sa mnoštvom sprava i naprava, što vam pruža mnogo slobode i omogućuje kreiranje.

Muzika i zvučni efekti su druga stvar. Postoji širok izbor muzike koju sami možete da odaberete neposredno pred početak staze, na spisku su malo jača imena ali i neka nepoznata ali podjednako dobra. Efekti su autentični, pravi zvučni efekti ali se ne ističu preterano. Mislim da su se programeri, EA mogli još malo potruditi oko toga. Još jedan negativan aspekt je kamera koja nekada ne prati najbolje pokrete igrača. Tako će se dešavati da pomalo zastane baš kada ste u nekom uglu a

vreme je na samom izmaku. Standardno dobra sportska igračka, samo joj je mod za dva igrača suviše spor. Posle svake dovršene trke tu je action-replay (popularni



je "repriza"), a za one malo neuigrane tu je i opcija auto/manual trick, koja automatski izbacuje figure opog momenta kada se nadete u vazduhu. I pored mana kojim ova igra obiluje, a koje su isključivo tehničke prirode, vredna je pažnje, dinamična i sa mnoštvom poteza, sa stazama koje su skoro savršeno dizajnirane i veoma šarene. Još jedna od igara koja će vam pomoći da razbijete dokolcu u nadolazećim vrelini danima...



PC/SONY PLAYSTATION

**SONY Playstation
PC Originali
MUZIKA**

Mix - Kompilacija 165 din

70

din/CD

**Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!**

ZRENJANIN
7. Jula 18 11 - 19 h

BEOGRAD

**NOVO
PROBAJNO
MESTO**

Milentija Popovića 32
PREKO PUTA SAVA CENTRA
BLOK 22 - bivši Video Klub 22
radno vreme: 12 - 20 h

e-mail: pilemk@eunet.yu
KATALOG možete skinuti sa:
members.xoom.com/pilemk
ili pilemk.8m.com

cedeteka MK

023/34-238 063/539-380

radimo svakog dana i subotom i nedeljom



Miroslav Đorđević

Vampire Hunter



Vampiri su omiljena tema mnogih pisaca, scenarista, kao i tvorca video igara. Svet su proplavile priče, igre i filmovi koji za glavnu temu imaju ova bića koja su hrane ljudskom krvlju. U principu, sadržaj svih takvih filmova i igara je sličan: sve se događa u srednjem veku, u nekom izoliranih mjestu, gdje vampiri napadaju stanovništvo, a lik se ne pojavi heroj spreman sresti vampire. Miroslav Đorđević se sa svojim inspiracijom sagom o vampirima, ali se razlikuje od drugih u tome da naprave nešto više od sablonske igre (jer ih na tržištu ima mnogo) pa su napravili dosta novina.

Radnja se događa u budućnosti, što je neuobičajeno za igre sa ovakvom tematikom, i to, verovali ili ne, 12090. godine (ne, nije greška u ispisu). Ovo je igra koja je verovatno najdublje zagazila u budućnost. Priča je sledeća: 2090. došlo je do obračuna između ljudi i vampira u kojem su vampiri odneli pobjedu. 10000 narednih godina su zajedno 10000 najjačih ljudi borili se protiv vampira. Lik kojeg vodite po vasi je D, plaćeničar, čovek, a njegovo ima je veoma kratko i originalno. D (čitaš: Di). D je plaćeničar "izuzetne lepote i veštine", koji se za određenu sumu novca bori čak i protiv vampira, bića čiju krv ima u venama. Njegov, tj. vaš zadatak je spasavanje devojke Šariote koju su kidnapovali i odveli u zamak Chaytha. Verovatno vam se čini da cilj nema baš mnogo veze sa gore navedenim pričom, ali vremenom u igri sve dolazi na svoje mesto.

Vampire Hunter D
Igra
Izdavač: IVC
Sistem: PAL
Žanr: Arkada
PlayStation



Lik kojeg vodite po vasi je D, plaćeničar, čovek, a njegovo ima je veoma kratko i originalno. D (čitaš: Di). D je plaćeničar "izuzetne lepote i veštine", koji se za određenu sumu novca bori čak i protiv vampira, bića čiju krv ima u venama. Njegov, tj. vaš zadatak je spasavanje devojke Šariote koju su kidnapovali i odveli u zamak Chaytha. Verovatno vam se čini da cilj nema baš mnogo veze sa gore navedenim pričom, ali vremenom u igri sve dolazi na svoje mesto.

Lik kojeg vodite po vasi je D, plaćeničar, čovek, a njegovo ima je veoma kratko i originalno. D (čitaš: Di). D je plaćeničar "izuzetne lepote i veštine", koji se za određenu sumu novca bori čak i protiv vampira, bića čiju krv ima u venama. Njegov, tj. vaš zadatak je spasavanje devojke Šariote koju su kidnapovali i odveli u zamak Chaytha. Verovatno vam se čini da cilj nema baš mnogo veze sa gore navedenim pričom, ali vremenom u igri sve dolazi na svoje mesto.

Miloš Marković

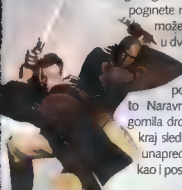


STAR WARS JEDI POWER BATTLES

Šta bi moglo da nam dođe iz Lucas Arts-a? Iz samog naziva firme (a i igre) možete zaključiti da su u pitanju ratovi zvezda. Kao i film, ova igra nosi oznaku Episode 1, što znači da radnja prati radnju filma. Međutim ako se sećate igre The Phantom Menace i njene priče, radnja ove igre se istovremeno nadovezuje i na njenu radnju.

Priča je sledeća: nekada davno u udaljenoj galaksiji Imperija je napala planetu Naboo. Federacija u pomoć zove džedaje da ih odbrane od napada. Mace Windu - vođa džedaja poziva svoje prijatelje da mu pomognu. Pridružuju mu se Obi-wan-Kenobi, Qui-Gon Jinn, Plo Koon i Adi Salla. Po ko zna koji put na našim ekranima počinje borba laserskim mačevima za slobodu Naboo-a. Lucas Arts je dosta pojednostavio igru, tako da smo sada dobili čitavu arkadu. Na početku birate jednog od 5 ponuđenih likova, od kojih svaki ima svoje posebne moći. Kako dalje napređujete u igri (sakupljanjem poena) tako će vaš lik napredovati u iskusnosti. Što je lik iskusniji, to će imati brže i bolje poteze. Više poena možete dobiti izvođenjem kombi udaraca, kombinujući neki od 3 ponuđenih. Takođe, kada sakupite određeni broj poena dobićete i dodatni život. Na svakom nivou je i još jedan koji je obično na teško dostupnim mestima. Nivoa ima 10, veoma su dugi i po dužini se mogu porediti sa Fighting Force 2. Sva sreća pa se na određenom delu nivoa mogu naći checkpoint-i, pa kada poginete ne morate sve iz početka. Ako vam je preteško da igrate sami, u ovoj igri vam se može pridružiti i vaš drug (postoji opcija za dva igrača). Pomalo je nezgodno za igranje u dvoje jer će se kamera pomerati uvek gde je prvi igrač, tako da ćete ponekad zaostajati za vašim drugom. Na početku svake misije dobijate kratke i jasne zadatke: pobij sve droide koji ti se nađu na putu i onesposobi to i to. Naravno, ovo nije uopšte lako jer vam na putu do cilja stoji gomila droida, koji su "pametni" (veoma dobar AI), a pred sam kraj sledi i obračun sa bossom. Na nivoima se mogu pronaći i unapređenja za vaš laserski mač, u vidu produžavanja mača, kao i poseban laserski dodatak. Mač možete upotrebiti kao obli-

SW Jedi Power Battles
Izdavač: Lucas Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča
PlayStation



laka je godina
12030. Dogle-
da kao sred-
njovekovni
junak. Crni česir

zlogone koje su lošine i ne preterano laž-
nirom, što je dobro, ali i malo za preterano
problem.
Muzika je veoma čudna i svara jednu atmosferu
koja se ne može opisati.

Što se lika tiče, od kreatora postoji samo
jedna: zločina vas čeka i atmosfera igre
privleku, vi se sve više i više skrećete za igru,
igrate, i u igri nalazite na likove i liftove u
fazonu Super Mario, ali to je samo
razočarenje.

Nemojte misliti da igra ima samo neke
formskih igara i elemenata, ali i da ima
jedne gore uple u avanturu, ali i da ima
neki trebalo da otkriva svoje tajne, ali i da
mika nije
savršen.

Ukupno gledano,
Vampire Hunter
D je veoma zan-
imljiva igra koju
svakako ne bi tre-
balo propustiti.



1. Igra

Memorijna kartica
1 blok

Animacija
kvalitet

mat za dve ruke (D ga
vizi u jednoj ruci) i ruku
plasti, što stvari koje
odmah padaju u oči kod
ovog junaka. Nemojte
misli da svi likovi koje
rećete u igri izgledaju

kao da su iz jedne glave, ali će nositi i svoje i svoje
opse, ali i veći naprijet, u kasnijim delovima
biće i letela otkrivena u obliku kocke. Važi najverni-
ji i savetnik je D-ova leva ruka, koja ima oči i usta
i služi koji vam upozorava na opasnost ili vam
daje informacije u vezi sa nekim predmetima. Kamera u
igri je statična (kao u Resident Evilu) i tako u igri
u igri nikako podseća na Resident.



lako ćete za-
neprijatelje
imati svakakva
čudovišta i na-
kaze. Vampire
Hunter D nije
horor već obič-
na avantura.
Naravno, po-



jač lasera. Jednostavno,
ako upadnete u gu-
žvu, laser koji je
namenjen vama mo-
žete vratiti onome ko
ga je poslao.

Grafika je mnogo bolja

tego u Phantom Menace-u. Velika pažnja je
posvećena detaljima. Iako izgleda lepše, nikako
nije najbolja, već se može staviti u zlatnu sredinu. Eksplozije, kao i
ostali vizuelni efekti izgledaju zaista lepo. Muzika... Šta reći za muziku
i zvuk? Ljudi, pa ovo je Lucas Arts, oni prave najbolju muziku za film
pa se i u igru uloženo puno truda. Ukoliko isključite zvučne efekte,
još se nećete pokajati, jednom ređu - raj za uši. Zvuk je takođe
veličan, ukoliko imate dobre zvučnike pojačajte ton "do daske" i
moćete ušak da neko stvarno maše mačem ispred vas. Kontrole su
obrađene i poboljšane, postoje tri tastera za udarce, kao i taster za
puk i trčanje. Kombinovanjem L2 tastera i trougla se izvođe speci-
jalni potezi. Jedino vam skok na više
platforme može zadati muke, baš
kao i u predhodnom delu.

Ukupno gledano, ovo je igra koja
u punim pravom zaslužuje da nosi
naziv Star Wars. Znamo koliko uspeh
u igri imaju filmovi iz Lucas Arts-a.
Ako volite dobre arkaadne igre, a pri-
tom obožavate fil-
move o Ratovima
zvezda, ovo je 100%
zra za vas.



Shine
PLAYSTATION PRODUCTION

kollekcija od preko 1.200 naslova
najnoviji hitovi naslova
3+1 popust
prodaja playstation
dodatne oprem

Tel 011 - 3284 - 256
063 - 722 - 027

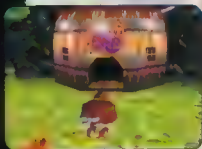
Brankova 23, Beograd

radno vreme: 12 - 20





Gradimir Joksimović



Igre serijala Donkey Kong svrstavaju se među najstarije elektronske igre i predstavljaju svojevrsnu maskotu kompanije Nintendo (uz braću Mario, naravno). Još na arkadnim mašinama, koje su harale luna parkovima osamdesetih godina, originalni Donkey Kong bio je jedan od najzapaženijih naslova, a svoju popularnost održao je i kasnije, na kućnim igrackim sistemima. Do današnjeg dana Nintendo je objavio više nastavaka, koristeći ih uglavnom za promovisanje svojih konzola.

Najveći uspeh zabeležila je SNES verzija igre Donkey Kong Country, a slično se očekuje i od prve verzije za N64.



Donkey Kong 64 spada u red igara koje bi svaki ponosni vlasnik N64 konzole morao

da ima u svojoj kolekciji. Programer Rareware, tvorci igara Diddy Kong Racing i The Legend of Zelda: Ocarina of Time, ovim programom su prevazišli sopstvene mogućnosti, napravivši jednu od vizuelno najatraktivnijih 3D platformskih igara. Obilje specijalnih efekata nametnulo je, međutim, potrebu za proširenjem od 4 MB koje je iskorišćeno za efekte dinamičkog senčenja, kao i za održavanje optimalne brzine izvođenja na prostornim nivoima. To je bilo neophodno i zbog toga što su nivoi znatno prostorniji nego u većini sličnih igara.

Dalje, Donkey Kong 64 ima pregršt mini-igara koje razbijaju monotoniiju igranja, kao što su trke čamcima i automobilima, pod-nivoi sa izvođenjem iz prvog lica (kao i igra Doom i Quake) i dr.

Dizajn nivoa je, bez preterivanja, fenomenalan i svojim kvalitetom prevazilazi sve do sada viđeno. Izborom različitog lika na početku igre, osim specifičnih osobina samog junaka (s određenim prednostima i manama), prelazite različite putanje i



DONKEY KONG 64



ispunjavati ciljeve koji se razlikuju od lika do lika. Na taj način je vreme koje ćete provesti uz ovu igru znatno produženo. Postoji čak

pet majmunčića koje možete voditi. Osim nelazbežnog Donkeya i simpatične (mada za moj ukus malo dlakavije) Diddy, u avanturu su se uključili još i Tiny, Chunky i Lanky, sve pripadnici familije Kong. Tiny Kong je plavuša s konjskim repićem koju krase velika brzina kretanja (najbrža je u grupi). Chunky, sa svojih pola tone, pripada teškoj kategoriji i tokom igre se uglavnom oslanja na svoju snagu (no, ipak nije jači od Donkeya). Lanky Kong izgleda više kao orangutan, a za izbegavanje nevolje koristi svoje izvanredno rastegljive ekstremitete.

Zloće u ovoj priči su Kremli, stvorenja nalik aligatorima sa osvajačkim ambicijama i neutojivom gladu za majmunima. Uz pomoć mračnih sila Kremlinima se pridružilo i nekoliko preraslih tabadžija koji će vas na kraju svakog nivoa staviti na muke. Za prelazak tih tzv. Čuvara, morate se služiti lukavstvom, više nego mišićima. Princip za svakog od njih je isti: nemojte srjati da ih što pre nafliujete bananama ili izgazite, već proučite njihov obrazac kretanja i nadite slabu tačku. Ovakav vid obračuna s Čuvarima preuzet je iz platformskih igara starijeg datuma. Glavni negativac je stari poznanik King K. Rool, koji je i ovog puta zarobio nevine majmunčiće koje koristi da bi ucenio Donky Konga. No, ovaj ne pristaje ni na kakvu ucenu i, ne razmišljajući previše, kreće u spasilačku akciju.

Pre početka igre preporučujemo da prodete trenajni režim u okviru kojeg ćete se najlakše upoznati s kontrolama i osnovnim principima igranja. Tu ćete naučiti pokrete kao što su penjanje na drveće, bacanje buradi i drugog inventara, ronjenje i drugo, a sve u okviru postavljene vremenskog ograničenja.

Zatim idete do Krankijevе kolibe, gde ćete dobiti magični napitak uz čiju pomoć se izvodite atraktivni napad iz vazduha. Inače, za oslobađanje zarobljenih prijatelja neophodni su vam ključevi, pa ćete dosta vremena iztrošiti tražeći ih. Snažnije kroz



Donkey Kong 64
Rare Ware
PAL
3D Avantura

Izdavač:
Sistem:
Žanr:



nivoje olakšano je povremeno savetima koje ćete dobiti nakon što odradite neki zadatak ili naidete na nekog. Zahvaljujući tome, ni u jednom trenutku se nećete naći u situaciji da ne znate šta vam je dalje činiti. Kretanje kroz nivoe ubrzavaju teleporti na koje ćete povremeno nailaziti.

Grafički dizajn nivoa je vrhunskog kvaliteta i kombinuje raznovrsne predele pokrivenne snegom, džungle, pećine, začarane kuće itd. Pozadinska grafika je takođe odlična i svojim brojnim detaljima i efektima stvara izuzetnu atmosferu. Animacije su predivne i glatke, a obilje karakterističnih komičnih pokreta (na primer, kada jedno vreme ne pritisnete komande na džojpedu Donkey će početi da hvata muve koje mu obleću oko glave). Kontrolni sistem, koji je u igrama ovog tipa često vrlo problematičan element, ovde je urađen prekomerno i koristi sve prednosti kvalitetnog džojpada. Nove pokrete upoznajete tokom igre, pomoću magičnih napitaka, a od oružja na raspolaganje će vam biti kokosovi orasi, pera, puška koja ispaljuje kikinki i niz drugih simpatičnih pucaljki od kojih neke imaju mogućnost neke vrste snajperskog nišanje-nja. Osim kontrole, veoma detaljni



3D platformama je i kamera. Što se automatskog pokretanja kamere tiče, ono se ne razlikuje od većine sličnih igara, pa se može desiti da u određenom položaju izgubite preglednost. U tim situacijama kameru možete "naštelovati" ručno. Nešto više problema može vam zadavati ljuljanje na ljanama, koje je nešto teže za izvođenje, naročito kad se u nizu nađe nekoliko ljana koje treba preći u jednom "cugu" (posle svake greške, morate početi iz početka).

Sve u svemu, čeka vas osam ogromnih nivoa sa skoro 200 zadataka koji će vas sasvim sigurno zabaviti na duže vreme. Još jednom ćemo ponoviti konstataciju s početka teksta: Donkey Kong 64 je igra koju svaki vlasnik Nintenda 64 mora imati u svojoj kolekciji. ■



imali mogućnost neke vrste snajperskog nišanje-nja. Osim kontrole, veoma detaljni

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

93%

V-RALLY

Gradimir Joksimović

Pripomena Game Boy konzole obično prvo pomislimo na platformske i logičke igre kojih na ovom sistemu zaista ima u izobilju. Kada su simulacije vožnje u pitanju, do sada je bilo malo istinski kvalitetnih igara, pretežno zbog malih dimenzija ekrana i skromnijih performansi procesorske jedinice. Da se, pored navedenih ograničenja, na Game Boy-u može napraviti trkačka igra vrhunskog kvaliteta, dokazuje PlayStation konverzija novog programa kuće Infogrames, najvećeg evropskog proizvođača elektronskih igara.

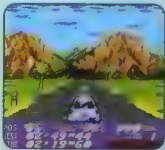
V-Rally Championship Edition igraču pruža mogućnost da na desetak atraktivnih staza potera nekoliko snažnih modela reli automobila. Staze se, osim po ambijentu, razlikuju i po konfiguraciji terena koja pritom ima najvažniji uticaj na ponašanje vozila tokom trke. Zbog toga izbor automobila treba prilagoditi karakteristikama svake staze, ponaosob, jer ponuđeni modeli imaju bitno različite performanse. Trke su grupisane u nekoliko kategorija, uzbudljive su i, u pogledu vozačkog umeća, prilično zahtevne. Grafički, igra najviše podseća na legendarne simulacije s osmootbitnih računara kao što su Buggy Boy, Out Run, Chase HQ i slične. Animacija je tečna i dinamična, a količina pozadinskih detalja prevazilazi sva očekivanja. Automobili su sjajno dizajnirani - veliki su, izvršno animirani i najviše doprinose dobroj atmosferi. Igru interesantnijom čine i različiti vremenski uslovi koji uglavnom otežavaju vožnju.

Izuzetan kvalitet prethodnih nastava-ka serijala V-Rally se ničim ne može osporiti, pa ni ovo izdanje ne predstavlja izuzetak. Štaviše, u Game Boy verziji to je, sasvim sigurno, najbolja trkačka igra do sada. Savetujemo da probate i verziju za PlayStation. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	5.0	4.5

90%



Ime: V-Rally
Izdavač: Midway
Veština: 8 Megabit
Žanr: Trka

GB color



Gradimir Joksimović



CRAZY TAXI



Nakon nekoliko ne baš uspešnih konverzija sa Saturn konzole, Sega je konačno izbacila nekoliko igara koje na adekvatan način koriste kvalitete novog sistema. Pored solidnih igara kao što su Sega Rally 2 i House of the Dead 2, nedavno se pojavila i dugo očekivana DC verzija hit igre Crazy Taxi.

Ako ste gledali film Taksli, Lika Besona, onda će vam osnovna premisa ove igre biti poznata. Nalazite se u ulozu taksi vozača koji svoje na zadatu lokaciju u određenom vremenskom roku. To nije tako lako kao što zvuči zato što ćete morati da vozite kroz najveću saobraćajnu gužvu, izvodite vratolomne skokove u stilu profesionalnih kaskadera i izbegavate sudare koliko god je to moguće. Misije nisu samo prosta vožnja od tačke A do tačke B - ima tu dovoljno mesta za improvizaciju, izbegavanje gužvi, probijanje rampi i druge poteze koji će od mušterija izvući neku ekstru "kintu".

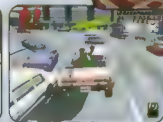
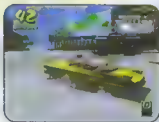
Crazy Taxi je arkadna simulacija vožnje koja se odigrava na ulicama San Franciska, grada koji je kao stvoren za kršenje automobila zahvaljujući svojim uskim i strmim ulicama (ne zovu ga bez razloga "autolimarska Meka"). Grad je veoma velik i ima mnogo raznovrsnih lokacija koje uključuju i autentične elemente kao što su zgrada Tower Recordsa, KFC, Fila i druga poznata šoping mesta. Osim toga, ulicama se kreću ljudi (pankeri, svestenici, školarci, penzioneri i drugi), što dodatno doprinosi realističnoj atmosferi.

Da biste se tokom vožnje lakše orijentisali, u vrhu ekrana se povremeno pojavljuju strelice koje pokazuju u kom smeru treba voziti, dok je tačna putanja kretanja ostavljena vama na izbor (nekada je čak i bolje ne pratiti strelice, već pronaći neku prečicu koja će vas brže dovesti do cilja). Crazy Taxi u verziji za Dreamcast ima četiri režima igranja, što je za jedan više u odnosu na original. Novina je opcija Original, u kojoj je mapa većih dimenzija, ima više

raznovrsnih lokacija, a i mušterije mnogo više zanovetaju. Pre nego što pređete na arkadnu verziju igre, ne bi bilo loše da se provozate gradom i dobri ga upoznate, što je najlakše uraditi kroz režim Timed, gde unapred određujete ukupno vreme koje ćete provesti na ulicama (tri, pet ili deset minuta). U arkadnoj varijanti, pak, za svakog putnika ponasob postoji vremensko ograničenje. Ako ste ljubitelj vratolomne vožnje, probajte svoje sposobnosti u režimu Crazy Box gde ćete moći da uvežbate nekoliko aktraktivnih poteza (ukoliko s uspehom ispunite sve postavljene zadatke u okviru ove opcije, dobićete jedno nagradno vozilo).

S obzirom da se radi o arkadnoj igri koja nema simulacijskih elemenata, fizički model nije realističan. To znači da ćete moći da se sudarate do mile volje bez ikakvih posledica (poput deformacije vozila ili pada performansi) a i upravljanje je znatno lakše nego u prirodi. To ne treba shvatiti kao prigovor, jer bi u suprotnom igra izgubila dinamičnost, a s njom i najveći deo svoje privlačnosti. S tehničke strane, igri se malo šta može prigovoriti. Kvalitet grafike ni malo ne zaostaje za verzijom s automata. Crazy Taxi krasi neverovatna detaljnost (Sega Rally 2 je, po tom pitanju, "malo dete"), velika brzina izvođenja koja se tokom cele igre drži na odličnih 60 slika u sekundi i prelepe animacije ljudskih figura. Povremeno mogu da zasmetaju manja usporjenja i naglo pojavljivanje velikih objekata koji skreću pažnju i smanjuju preglednost (fogging efekt nije dovoljno dobro implementiran).

Crazy Taxi je, bez sumnje, najbolja trkačka igra za Dreamcast do sada koju ćete dugo s uživanjem igrati. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0

92%

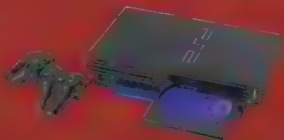
Crazy Taxi
SEGA
NTSC
Verzija



ZDE GAMES SHOP

- * Sony PlayStation konzola
- * Čip + konvert čip
- * Dual shock joystick
- * Standard joystick
- * Memory cards
(15,120,240,360 blo.)
- * Multi tap (za 4 igrača)
- * Scart i link kablovi
- * Volani
- * Pločnici sa pedalom
- * Vibrirajuća sedišta
- * PSX kućišta u boji
- * Power Arm joystick
- * Double arcade stick
- * Vibrirajuće narukvice
- * Bežični kontroleri ...

SPECIJALNA PONUDA !



Sony PlayStation 2
 + dual shock 2
 + memory card 8MB
 + 2 original igre po Vašem izboru
 cena: 1999.99



ZDElektronik

Prodaja i servis:

PC računara

Satelitske opreme



Kompletan servis konzola i opreme !
GARANCIJA 6 MESECI !!!



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170

Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552

E-mail: zde@nef.yu



fip 3

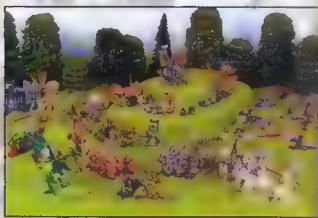
Sigurno ste se stotinu puta iznervirali igrajući neku linearnu igru u kojoj je trebalo uraditi gomilu stvari određenim redosledom, gde vam je sloboda kretanja bila ograničena na već smišljeni putanju koju su uradili kreatori igre. Sada zamislite igru u kojoj nema takvih ograničenja, igru u kojoj možete doživeti velike avanture, biti bilo ko, bilo kad i gde.

Kao što smo i obećali u Bonusu br. 2, ovde ćemo objaviti pravila za igranje. U svetu se izdaju knjige sa pravilima (koje su kod nas česte koliko i penzioner sa redovnim primanjima), likovima i scenarijima. Ako ipak uspete ovde da naletite na takvu knjigu, obnovite engleski pošto se izdavanja na srpskom planiraju za XXII vek. Da biste nešto naučili iz sledećih redova potrebać vam je papir (na kom ćete zapisati pravila, neke detalje i sve ostalo što vam se čini važnim), kockice (koje koristite za Monopol, Risiko... što više to bolje), dobra vešja i strpljenje. Uz pomoć kockica se određuju karakteristike likova i uspešnost neke radnje. Sada ćemo vam objasniti još jedan način gledanja u njih. Uzmite dve kockice i bacite ih. Recimo da ste dobili 2 i 6. Nemojte ih sabirati već ih posmatrajte kao dvocifren broj, znači dobili ste 26! Ranije, dok ste igrali npr. Risiko, najveći broj koji ste mogli dobiti je bio 12, a sada je to čak 66. Pokušajte da se naviknete na ovaj način gledanja kockica.

Dakle, svi likovi u igri imaju karakteristike, zapisane na papiru. Pošto ovde opisujemo pojednostavljena pravila, ograničimo se na najvažnije karakteristike: veština borbe (koliko dobro vaš lik barata oružjem, kako se bi-je...), snalažljivost (koliko je spretn u penjanju, raznim akrobacijama, izbegavanju udarača itd.), inteligencija (govori sama za sebe), opažanje (vid, sluš...), hit points (ako ste igrali neke od FRP-ova na konzolama znate šta su, za neupućene to je broj udarača koji lik može izdržati pre smrti, tj. energija), magic points ("magična energija" koja se troši kada bacate magije).

Princip je sledeći - izaberete lika, zapišete njegove karakteristike i avantura počinje. Game Master (osoba koja vodi avanturu) vam opisuje okolinu i sve ono što se dešava oko vas, a vaš zadatak je da govorite GM-u šta radite u tim okolnostima. On može npr. reći da vas napada neprijatelj. Naravno, opisać ga što je strašnije moguće i pitać vas šta ćete uraditi. Ako odgovorite: "izvući ću mač i potraču prema njemu" morate bacanjem kockica odrediti ko će koga udariti i koliko ga ošteti.

Naravno, nećete u svemu biti podjednako vešti. Na početku igre određujete vrednost svake karakteristike. Vremenom, nakon izvršenih zadataka, vas lik će postati spretniji iiskusniji, pa ćete sve lakše savladivati prepreke



i rešavati zadatke koje vam GM postavi. Da vam bude jasnije, pokazaćemo to na jednom primeru. Npr. ako je vrednost vaše veštine borbe 45, prilikom bacanja kockica morate dobiti broj manji od tog. Vremenom, vrednost će se povećati na 50, a samim tim će postati lakše da ispunite uslov (tj. da dobijete broj manji od vaše vrednosti). Ako treba da preskočite provaliju, bacate kockice za snalažljivost. Ako loše bacite - upadate u nju.

Ali pošto Game Master vodi igru (on je i osmislio zaplet u većini slučajeva, će vas spasiti stavljajući gustu krošnju kao zaštitu od povreda. Posle pada, bacate kockice da odredite koliko ste se povredili. U ovakvim slučajevima se određuje količina hit pointsa (energije) koja je potrošena i brojevi na kockicama se sabiraju. Isto važi i za protivnike, ako uspete nekog da udante, bacate kockice da odredite koliko ste protivniku "skinuli" hit pointsa. Da bi sve to bilo zanimljivije Game Master može da napravi tabelu tipa: 1-noga, 2-ruka, 3-rame, 4-stomak, 5-grudi, 6-glava. Tako biste posle uspešnog udara kockicom odredili gde ste tačno udanili negativca.

Pošto nijedan FRP nije bez neke logičke zavrzame, GM će smisliti neki problem, npr. igrač treba da dohvati dijamant koji stoji na nepristupačnom mestu. GM mu detaljno opisuje okolinu (samo GM zna rešenje problema unapred). Ako igrač sam ne uvidi rešenje, mora da baci kockice za karakteristiku "inteligencija", i ako dobije dobre brojeve, GM će mu reći nešto u stilu: "Seti se, možeš da iskonstis svoj konopac da se zakačiš o suprotnu stenu i popneš se". U toku penjanja bacate kockice za "snalažljivost" da vidi da li ste se okliznuli ili nešto slično. Posle rešenog problema, vašem liku će se povećati inteligencija.

Kada se naviknete na ovaj sistem, možete i sami proširivati broj karakteristika (veštinu borbe možete izdeliti na - veštinu mačevanja, gađanja (luk i strela), buče (penicije) itd). Naravno, pre nego što se upustite u avanturu, izabraćete zanimanje (ratnik, lopov, čarobnjak, okultista...) pa će npr. ratnik imati manju inteligenciju, ali zato veliku veštinu borbe. Svi likovi imaju

novac (zapisan na papiru) koji će trošiti na nova oružja, opremu...

U narednom broju Bonusa posvetićemo više pažnje detaljima...



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

I evo nas najzad u trećem nastavku omiljene nam (ili možda dosadne) igre **TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION**. Konačno ćemo se oprostiti od Lare Croft i pozabaviti se nečim drugim, a i vi ćete moći da se bacite na neke druge aktivnosti (možda fudbal) jer leto je na pragu.

III DEO

Nivo 33 Citadel

Krenite napred, pogledajte "film" i posle krenite na sever u sledeću sobu. Nastavite ka jugu, uz stepenice do jugoistočnog ćoška. Na kraju hodnika ćete naći polugu, povucite je i otvorićete vrata niz stepenice.

U zapadnom delu iste sobe ćete naći baklju koju palite pomoću već upaljene baklje na zidu. Vratite se do sobe odakle počinju stepenice i zapalite konopac koji visi iznad. Vratite se sada do sobe sa drvenim vratima koja ste otvorili povlaćući polugu i videćete da se deo poda pored vrata srušio.

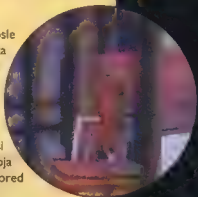
Spustite se dole i uđite u odaju, hodajte okolo dok vam se ne prikaže "film" kako neko trčkarao. Sada, na ivicu levo, pa onda na onu iznad stepenica levo. Skočite sa zadnje strane ivice i uhvatite se.

Predite malo na levo, zatim se spustite ispod (ako ipak promašite, pašćete u vodu pa sve ispočetka). Sa ovog, predite malo na desno pa oko ivice, sve dok više ne možete. Spustite se opet na nižu ivicu, da predete na desno iza dva ćoška do male uvala.

Nakon toga se spustite u vodu, hodajte kroz nju do severoistočnog ćoška ovog tesnog dela, skočite na gore i uvucite se u sledeću pukotinu. Sad se malo zabavite: kad se spustite sa ovog mesta, pašćete na iskošenu platformu. Odmah skočite unazad, pa skokom iz mesta uhvatite se za ivicu na severnom zidu ovog dela (i ako padnete... opet kroz vodu pa sve ispočetka). Predite na desno, dok ne dođete do mesta gde možete da stojite (tu je prva pomoć). Okrenite se i skokom iz trka se uhvatite za južnu ivicu - tu će biti na vaše levo stepenice. Krenite uz njih i usput ubijte neprijatelja.

Dodite do rampe koja sledi. Na vrhu se nalazi zlikovac i poluga. Kada povučete polugu ubijte ga. Uхватite se i spustite niz rupu pored poluge, pa na sever. Potrebno je da sidete niz dva seta stepenica pre nego vam se prikaže "film" o sobi kao katedrala. Tu ćete na sredini sobe naći 4 table.

Ako pažljivo pogledate, videćete da svaka od njih ima početno slovo strane sveta (na engleskom naravno, prim.prev.) koje treba povući/pritisnuti. Uz pomoć kompasa, povucite/pritisnite svaki od njih do odgovarajućeg mesta na podu. Kada ovo rešite, otvoriće se vrata u zapadnom delu sobe. Prođite kroz njih, kroz hodnik, popnite se na stepenik i kroz rupu se spustite u vodu. Prođite kroz otvor u južnom zidu, pa idite oko ovog podvodnog hod



evo rešenja!



nika dok ne dođete do prekidača na tavanici sobe u kojoj se završava hodnik.

Prekidač na nekom mestu zatvara neki poklopac. Vratite se do dela u koji ste se prvo spustili, i prođite kroz otvor u severnom zidu (za vazduh izadite na otvor kroz koji ste



se spustili u ovu veliku odaju). Ronite kroz podvodni tunel i doći ćete do sobe gde ćete moći da izadete, uradite tako i krenite kroz otvor na južnom zidu. Krenite ka rampi i naći ćete se u sobi gde ste rešili zagonetku sa tablama. Nadite i prođite kroz otvor u istočnom zidu, prolazite rampe završićete u sobi sa polugom i dva negativca. Njih ubijte i povucite polugu koja otvara poklopac u jednoj cevi u glavnom podvodnom delu.

Krenite na sever od sobe sa tablama, u vodu. Pošto ste nazad u glavnom delu sa vodom, popnite se do otvora za hodnik u zapadnom zidu. Krenite niz hodnik i tu povucite još jednu polugu koja otvara poklopac pored cevi na podu kod glavne potopljene sobe.

Sada se vratite do te sobe i prođite kroz otvor u severnom zidu. Nešto vode je nestalo tako da možete da potrcite niz hodnik da povučete konopac na kraju koji otvara vrata u toj sobi. Potom izadite u ubijte negativce na koje naidete i prođite kroz otvor u istočnom zidu. Na kraju hodnika, skočite, uhvatite se i prođite kroz otvor visoko na istom zidu.

Kada prođete na drugu stranu otvora napašće vas dva skeleta koja ne možete ubiti, u stvari oni vam mogu pomoći. Potrcite preko drvenih greda dok ne dođete do dela gde vam drva blokiraju put. Budite okrenuti ka drvetu i sačekajte da vam pridu skeleti. U poslednjem trenutku skočite salto unazad i skeleti će preseći drva. Pobegnite od njih tim putem.

Krenite na sever ovog dela, tačno između upaljenih baklji, odgledajte "film" i... završili ste nivo.



Nivo 34 The Sphinx Complex (Sfinga)

Ne gubite vreme i krenite sa izvučenim oružjem niz blatnjav put. Ubijte dva negativca i uzmite srebrni ključ od čuvara malih metalnih vrata. Iskoristite ga i prođite kroz vrata gde ćete susresti negativce (njih ubijte) i put sa pešćanim zidovima okolo. Popnite se na bilo koji.

Ovi zidovi okružuju dve duboke jame, a ako upadnete... Preko puta svakog se nalazi po poluga. Pažljivo skočite iz trka do njih i bacite ih. Time se otvaraju vrata kod zidova. Ubijte negativca pre nego što prođete. Uzmite municiju suprotno tamo gde je on stajao. Sad ste kod Sfinge ali nema vremena za gubljenje.

Prvo se prihvatite velike rupe sa desne strane. Sidite niz malu padinu na donjem desnom čošku ove rupe, do platforme. Odatle treba da dijagonalnim skokom iz trka dođete do sledeće, zatim se dijagonalnim skokom iz trka uhvatite za nagibljenu ivicu. Povucite se gore. Garažna vrata su zatvorena iznutra i jedino što možete da za predete sledeću prazninu.

Dođite do ivice levog čoška i doskočite do male platforme ispod. Svira muzika, negativci su tu! Ubijte ih i pre nego što



navestite dalje uzmite prvu pomoć. Dijagonalnim skokom iz trka dođite do platforme preko puta. Izvadite Laru odatle i razbijte vrata od magacina. Razbijte sanduke za Uz municiju.

Pored praznih polica sa leve strane, nalazi se i

velika polica na desno. Sklonite je u stranu zbog malog prolaza. Udite i pre nego što izadete na drugu stranu pazite se negativca, malo će vas raniti.

Ispustio je nešto municije i ispostavilo se da je čuvar prekidača koji bacate i otvaraju se vrata. Dva negativca se pojavljuju, vi ostanite gde ste i ubijte ih jedan po jedan. Potom razbijte tri sanduka rastrkanih po sobi. Jedan sadrži metalno sečivo.

Čemu služiti? Izgleda da se ispod velike police desno od zadnjeg zida nešto nalazi. Izvucite je što više možete pa je gurajte do zida i otvorenog prolaza. Predite na desnu policu. Jedno guranje biće dovoljno da vam se prikaže sačmar. Vratite se nazad do Sfinge zadnje noge.

Da biste još jednom preskočili jarak ne desno, potrebno je da dođete do padine na ivici, pa skočite opet dijagonalno iz trka do platforme. Sa još nekoliko skoka izići ćete. Dođite do ispred Sfinge.

Sledeći jarak je lak. Sidite do ivice na desnom čošku, pa skokom iz trka do ravnine preko. Tu ubijte dva negativca, izadite odatle i razbijte dva sanduka u levom čošku. Pokupite drvenu dršku i kombinujte je sa metalnim sečivom i to iskoristite ispred nogu Sfinge gde je obeleženo. Dođite do njenih nogu preko platforme, ali pre toga uzmite municiju za sačmar.

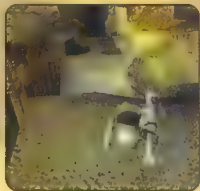
Mekan blatnjav deo ispred markera je odličan za početak kopanja zato, Lara, na posao. Spustite se u iskopanu rupu i videćete prolaz za ispod Sfinge. Upalite svetleću raketu i krenite.

Nivo 35 Underneath The Sphinx (Ispod Sfinge)

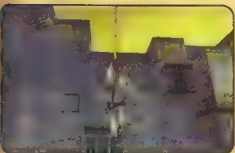
Biće vam potrebno dosta mozganja, zato ne gubite vreme. Izvucite pištolje i ubijte šišmiše koji lete okolo. Kada prođete prvu kapiju, zatvorite se, ali ne brinite - postoji drugi izlaz. Ispred vas

u ovoj ogromnoj sobi su dve statue razjarenih bikova i tri kamene table u zidu iza.

Desno i levo od Lare se nalaze vrata sa prekidačima na zidu pored, koje ćete uskoro



Periodično: Kao čarila Lorda Herakla, Lare je uspešavala u svetu punom sigurnosti i bezbednosti. Ali sve je to počelo da se menja kada je krenula u čitavu stoku u okruženju tenzije i slugarni. Ali sve je to počelo da se menja kada je krenula u čitavu stoku u okruženju tenzije i slugarni. Ali sve je to počelo da se menja kada je krenula u čitavu stoku u okruženju tenzije i slugarni.



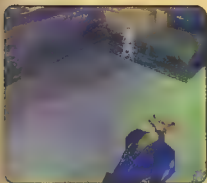
iskoristiti. Potrcite napred do desnog bika i kako prilazite on će jurnuti na vas; pobeignite kroz jedna od dvojica vrata. Kad ste unutra, okrenite se na

tren da vidite da li vas prati (određenim dugmetom na džostiku), i kad ga vidite unutar te sobe, vi ga preskočite, zadite napole, brzo pritisnite prekidač za tu sobu, i ako ste dovoljno brzi zatvorite će ga unutra, a ako ne, uradite to isto. Uradite isto i sa drugim bikom i drugom sobom. Posle toga krenite na levo u zapadni deo sobe da vidite šta je ostalo od jednog mrtvog avanturiste.

Osim svetlećih raketa, naci ćete i parče papira ispod baklje pored njega. Pogledajte papir, i videćete čudne hijerogliffe prevedene na latinicu, koji će vam dobro doći. Sada konačno pogledajte ispisane kamene table u severnom zidu, i ispostavice se da mogu da se pritisnu. Na hijeroglifu piše: I-Q-A (levo, srednje, desno), postoji samo jedno pravo rešenje za otvaranje vrata a sva ostala vas vode u smrt. Treba pritisnuti A-I-Q i to otvara kapiju u zapadnom hodniku.

Prodite kapiju, budite pažljivi kad prolazite ove kapije, jer svaka ima skrivene rupčade u podu, a da biste izbegli ovu treba da dodate do desne ivice i skočite preko na bezbedno. Nemojte otići suviše daleko jer je skriven još jedan arak.

Poubijajte šišmiše, i idite što dalje možete pored levog zida. Skok iz mesta sa ivice će vas prebaciti preko. Ova soba sadrži 4 brazde u zapadnom i istočnom zidu, iznad svake se nalazi svetleća, obojena rupa, a šta je unutra? Uzmite



dvogled i sa L2 dugmetom i dugme za akciju pritisnite na koju pritisnete za svetlo da vidite hijerogliffe. Svaki od 4 seta sadrži različit set. To su: crvena rupa A-Q-I, zelena rupa Q-I-A, plava rupa I-Q-A, ljubičasta rupa Q-A-I. Svaka od ovih

kombinacija otvara jednu od 4 sobe u glavnoj odaji. Te sobe sadrže odgovarajuće ključeve koje otvaraju izlazna vrata sa ovog nivoa. Vratite se preko jaraka do kamenih tabli. Počnite sa crvenom kombinacijom. Ukucajte A-Q-I i otvorite se desna (severna) vrata u zapadnom hodniku.

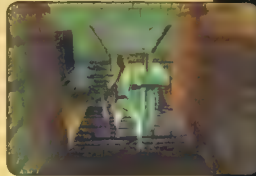
Tu poubijajte šišmiše, skočite na podignutu ivicu na desnom zidu. Odatle dođite skroz do ivice i doskočite do platforme preko puta skokom iz trka. Izdite iz rupe, ubijte šišmiše i sada treba naći prvi ključ. Ovaj čorsokak ima tri prolaza, na južnim, istočnim i severnim zidovima.

Krenite prvo desnim (južnim) prolazom. Pošto je mračno i ima nešto zamki sa šiljkovima, upalite raketu. Skrenite na prvo levo (ka toku), pa odmah desno (ka severu) i pridite rampi. Na vrhu skrenite levo i pratite puteljak do male sobe sa prekidačem koji

aktivira vrata na ulazu u ovu sobu. Vratite se nazad da biste sada krenuli kroz severni prolaz.

Na prvoj raskrsnici skrenite levo (ka zapadu), nastavite pravo, ne skrećete desno nego skrećete na sledeće levo (na jug). Jeste da je tu čorsokak, ali zato dobijate "Stone of Matt" ključ. Vratite se nazad i uđite u poslednji prolaz (istočni). Skrenite na prvo desno (na jug) i doći ćete do hrpe nečega gde ćete naći pušku za granate. Naravno vratite se nazad do kamenih tabli i ukucajte Q-I-A koje otvara levu (južnu) kapiju u zapadnoj sobi.

Opet ubijte par šišmiša i po starom receptu preskočite jamu. Kada ste na drugoj strani, naoružajte se nekim boljim oružjem jer ćete naći na 4 aligatora u bazenu. Pošto ste napravili set prtljaga od njihove kože, dodite do sobe sa vodom. Tu treba da uzmete zeleni ključ ispod zemlje na sredini sobe zaštićen zaključanim sandukom. U sobi se nalaze 4 prekidača, dva



na južnom, dva na severnom zidu, možete da ih aktivirate bilo kojim redosledom i otvorite sanduk. Uzmite vaš "Stone of Khepri" ključ i pritisnete prekidač na zapadnom zidu.

Ovaj ključ otvara kapiju na ulazu u ovu sobu. Vratite se do tabli, preskačudi usput jamu. Sada ukucajte I-Q-A što otvara srednja (istočna) vrata u istočnoj sobi. Krenite stazom, preko jame i naći ćete se u sobi sa 3 seta prekidača na tri zida (severnom, istočnom i južnom). Ako pogrešite i povučete pogrešan prekidač... bolje da vam ne pričam.

Počnite sa trećim prekidačem desno kod severnog zida koje otvara ulaznu kapiju. Uradite isto sa trećim prekidačem na istočnom zidu i dobićete "Stone of Re" ključ.

Ostali prekidači ne donose ništa sem najzede buba, zato preskočite to i vratite se do tabli. Ukucajte Q-A-I koje otvara desna (južna) vrata u istočnoj sobi. Da biste preskočili jamu, skočite iz mesta sa desnog zida baš kod upaljene baklje. Odatle skočite unazad i uhvatite se za ivicu. Idite okolo-naokolo dok ne dođete do platforme. Sledeća soba sadrži rupu sa vodom u koju ćete uskočiti. Dobro uzмите vazduh i upalite raketu. Zaronite do prve raskrsnice. Imate da birate: istok, sever ili jug. Idite na jug, prateći put na dole dok ne dođete do raskrsnice. Idite istočnim putem. Na sledećoj raskrsnici morate na jug, ne na gore! Sada ignorirajte sledeću raskrsnicu na desno, i nastavite na jug. Pratite put na dole, okolo pa na gore (pored hijeroglifa) i naći ćete se u jednom od mnogih soba sa prekidačima. Izdite iz vode, pritisnite prekidač i vratite se u vodu.

Vratite se nazad do ulaza. Pratite put nastavljajući da ronite na sever posle prve raskrsnice. Idite zapadno posle druge, treće i četvrte raskrsnice i bićete na ulazu. Uzmite vazduh i krenite po drugi prekidač. Krenite na jug posle prve raskrsnice

na zapadnim putem na sledećoj raskrsnici. Krenite pravo na sledećoj i bićete u sledećoj sobi. Pritisnite prekidač i opet isto: krenite na istok posle prve raskrsnice, pa gore na drugoj i trećoj. Tu ćete uzeti vazduh, a onda po treći prekidač. Krenite na istok na raskrsnici i na jug na drugoj. Pratite ovaj put neko



Prevođe je ulazom na Himalajima trčao što veći izazov. Na njenom povratku avion se srušio, a Lara bila jedini preživeli putnik. Dve nedelje kasnije, našla je na planinskoj stazi. Njena prethodna iskustva ostavila su na nju duboki utisak. Pošto više nije mogla da izdrži dnevnu sumorinu i trnasto preživljavanje, odlučila je da puzuje sama.





vrme na dole i okolo. Krenite opet na jug kod sledeće raskrsnice, pa na zapad kod sledeće



Krenite na gore kod poslednje raskrsnice (pored hijeroglifa) i Lara će se naći u trećoj sobi, pritisnite prekidač pa nazad u vodu. Krenite na istok na prvoj raskrsnici - na sever na drugoj i trećoj - na zapad na četvr-

toj i na gore na petoj. Još samo dve sobe! Uzmite vazduha i u vodu. Idite na sever na prvoj raskrsnici, pa na istok na drugoj. Ovaj hodnik vodi pored hijeroglifa u četvrtu sobu. Pritisnite prekidač i natrag u vodu. Krenite na dole kod prve raskrsnice, pa na gore kod druge do ulaza. Sada krenite opet dole i krenite na istok kod prve raskrsnice, pa na gore kod druge i pratite taj hodnik na gore i pored hijeroglifa do poslednje sobe. Naravno povucite prekidač da biste otvorili ulazna vrata ove sobe i uzmite "Stone of Atum" ključ. Vratite se u vodu i krenite na zapad posle prve raskrsnice, na gore kod druge i treće do izlaza.

Sačuvajte poziciju! Vratite se preko jame do sobe sa kamenim tablama. Pošto imate sva 4 ključa uđite na srednja (zapadna) vrata u zapadnoj sobi. Predite preko jama i počnite da stavljate ključeve u odgovarajuće

proreze. Pritisnite dugme za akciju da automatski počne sa stavljanjem ključeva. Sačuvajte igru (!) i krenite kroz otvorena vrata do provalije ize čoška.

Skočite i uхватite se za plafon i prebacite se na drugu stranu ali stanite pre nego što uđete na kapiju. Ova soba sadrži 4 svete skripte koje se nalaze unutar malih rupa kod zapadnog i istočnog zida, baš kao i sečiva koja iskaču iz plafona kad jednom uđete unutra, zato brzo pokupite prvu skriptu u levoj rupi.

Posle toga brzo odskočite unazad pa skočite u desno što bi trebalo da postavi Laru tačno ispred sledeće skripte. Brzo napravite salto i uradite isto sa naredne dve skripte. Pošto imate sve 4, otvorila su se severna vrata sobe koja sadrži razna skrivena sečiva u podu koja vam neće ništa ako polako predete preko njih sa R1 dugmetom. Još malu provaliju da predete i šlimše da ubijete i završili ste nivo.

Nivo 36 The Pyramid of Menkaure (Menkaurova Piramida)

Izgleda da ste još uvek pod zemljom. Krenite uz padinu, pa levo (istočno) i počnite da se penjete na platforme. Na vrhu ćete, na plafonu, videti mala vratanca sa drškom. Okrenite se ka severu, skočite, uхватite dršku da otvorite vratanca. Popnite se, pri izlazu odmah izvadite neko oružje da biste ubili ogromnog škorpiona koji vam prilazi, a ako vas ipak malo bočne iskoristite prvu pomoć. Najverovatnije će vas njegov brat sačekati iza narednog

čoška (verovatno napada nekog čuvara), pa držite oružje na gotovs. Tu se nalazi prva pomoć u cul-de-sac pravo ispred ka zapadu i nešto municije što je onaj ostavio za sobom levo od njega (na jugu).

Treba da krenete desno (sever) na raskrsnici i da preskočite provaliju sa levog kraja dijagonalno ka levoj strani provalije sa skokom iz trka, na drugu stranu. Pratite put okolo (pažeci se škorpiona) preskočite iz trka sledeću provaliju na vaše levo (sever).

Pogledajte ogromnu piramidu, baš je Cool! Ali nemojte kulirati previše jer će vas napasti škorpion, zato krenite desno (istok) i ubijete ogromnu bubu koja vas salet. Sačuvajte poziciju (!) pre nego što preskočite sledeću provaliju.

Okrenite Laru na jug i skokom iz trka se uхватite za platformu koja naleže nadole na drugu stranu. Povucite Laru gore i, pošto se Lara klizja, pritisnite dugme za skok da doskoči na pesak preko puta. Sada skoknite na levo (istok) da se nađete na bezbednom. Sačuvajte poziciju (!), ubijte leteću bubu i uzmite neko jače oružje.

Uđite u zgradu gde ćete naći na škorpiona kako napada čuvara. Dve stvari se mogu desiti: 1) Ako niste dovoljno brzi, ili ako slabo gadate, čuvar će umreti i ostaviti vas sa škorpionom. Kad on umre za sobom ostavlja ključeve koje naravno uzimate. 2) Možete se približiti i upucati škorpiona sa nekoliko hitaca, ne pogađajući čuvara (!) tj. da čuvar ostane živ jer će vam zauzvrat dati ključeve i kao bonus. ključeve od magacina.

Prvo pretražite sva 4 čoška sobe za prvu pomoć i nešto municije, pa sa ključevima izadite napole, ali polje na desno (istok) je suviše veliko da ga prepešačite, zato ćete morati da nađete neki drugi put nazad.

Da biste prešli polje na levo (zapad), skočite i uхватite se za neravnu ivicu na desno (sever) od ovog polja. Neka Lara pređe ruku po ruku duž ivice na levo (zapad) pa iz čoška preko provalije, i nemojte se puštati dok ne dođete do kraja.

Sada ste na drugoj strani provalije, kod podnožja piramide. Tamo odakle ste doskočili sa ivice, trebalo bi da se nalazi mali blok koji viri iz peska na koji možete da stanete, a odakle dijagonalno (severozapad) na sledeći. Popnite se oplate na onaj desno (sever), pa onda dijagonalno (severozapad) skočite na sledeći. Trebalo bi da možete da normalno hodate nekih 6 kamenih blokova na levo (zapad).

Hodajte zapadno do kraja tih blokova, skoknite unazad i skokom iz trka dođite do sledećeg. Skliznućete niz piramidu i zaustavite na platformi. Ubijte bubu koja leti ka vama. Skrenite levo (zapad) do kraja tih blokova i okrenite se ka piramidi (sever). Počnite sa penjanjem. Popnite se



dva bloka gore, jedan desno, pa gore još tri. Desno (istok) bi trebalo da se nalazi ulaz u piramidu. Hodajte na desno do klike možete, skoknite unazad i

skočite iz trka u otvor. Upotrebite čuvarove ključeve na bravi i uđite unutra.

Uprkos drvenoj životnoj gronji zadržala je svoje atrakcijske i privlačivale u njenom ljubaznom, aristokratskom akcentu. Larini roditelji su se nadali da će se ova uati za Erka u Farringdon-a. Zoog njenog načina života sve manje su bili ubeđeni u to, a Earl i Lady Čo.

Nivo 37 Inside The Menkaure Pyramid (Unutar Piramide)

Pratite put i prođite visuljke u sledećoj sobi, koja ima set stepenika koji vode u dubine piramide. Pogledajte gore i upućajte zvezdu sa pištoljem pre nego što sidete. Na dnu stepenica su dve mumije, veliki kontejner i šišmiš. Imorište sve i udite u kontejner na levoj strani. Unutra ćete naći rupu koja vodi dublje u piramidu. Spustite se do sledeće sobe koja ima jamu na sredini i konopac iznad nje koji ćete iskoristiti da se prebacite preko pazeći da ne



upadnete u jamu sa šiljcima. Preko puta se razdvaja put, ne obraćajući pažnju na negativce skrenite prvo u desnu sobu. Ovog puta su dve jame

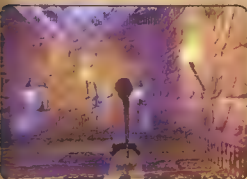
sa šiljcima i dva konopca. Prebacite se. Popnite se uz padinu na drugoj strani i pritisnite prekidač na vrhu, koja otvara vratanca negde u piramidi. Vratite se preko jami, i krenite sada na levi put. Prebacite se konopcima na zvezdnu drugu stranu. Na vrhu sledećeg puta, videćete povorena vratanca. Tu se popnite.

Kada se popnete napasće vas staro-egipatski čuvar. Upućajte ga skačući levo-desno i izbegavajući njegov napad. Krenite napred do zida sa izrezbarenom zvezdom i pomoću pajsera izvadite ključ iz sredine toga.

Posle toga otkriće se negde skriveni prolaz. Vi se vratite nazad do početne sobe sa stepenicama gde se u stvari nalazi skriveni prolaz. Udite i skliznite dole. Upalite raketu i krenite dalje do sledećeg hodnika. Čim čujete neke čudne zvuke odmah se sagnite pritiskom na L2. Upravo ste izbegli dva sečiva i ustanite čim prođu. Nastavite dalje i kada dodete do kraja, skočite i uhvatite se za dršku od vratanca i izadite odatle napolje.

Ubijte dva škorpiona i krenite na jug niz put. Videćete da ste sa druge strane polja odakle vam je čuvar dao ključeve, pa zatim skrenite levo. Sa leve strane puta, u maloj rupi sa te strane piramide je prekidač, koji kad ga pritisnete izaziva da se sruši krov na jednoj od piramida. Vratite se nazad do velike provalije i pridite levoj strani piramide. Odatle ćete moći da se popnete na blok a odatle dijagonalnim skokom na desno. Krivudajte levo desno dok se penjete po blokovima na gore. Kad ste na vrhu, okrenite se, skočite unazad i uhvatite se za ivicu.

Postoje merdevine na zapadnom zidu koja idu do podnožja piramide. Pratite hodnik unutra dok ne dođete do jame u podu koju treba jednostavno preskočiti. Ali za sledeću jamu iza ćoška je potrebno da skočite i uhvatite se za



plafon i tako predete preko. Sledeća jama ima visuljak iznad.

Zagrlite levi zid i pravovremenim skokom preskočite dok je visuljak suprotno od vas. Još dva puta ovako iza ćoška. Ne brinite o hodniku na levo između njih. Tu ćete se vratiti malo kasnije. Krenite oko hodnika i doći ćete u ćorsokak gde visi konopac. Povucite ga svom snagom i negde u piramidi će se otvoriti kapija. Vratite se preko jame sa visuljkom pa se okrenite ka desnom hodniku. Iskoristite plafon da predete preko i pronaći ćete kapiju koju ste otvorili. Sačuvajte poziciju! Prođite kapiju i Lara će skliznuti niz padinu. Ispred vas se nalazi tamna jama sa šiljcima.



Sačekajte do poslednjeg trenutka pa onda skočite preko. Lara će doskočiti i nastaviti da se kliza do rupe koju ste bili prethodno iskopali. Malo ćete se samo povrediti ali ništa strašno (a možete da se uhvatite za ivicu). Izadite odatle.

Nivo 38 Return to The Sphynx Complex

Izvučite se iz rupe i krenite niz put pa na desno. Skočite iz mesta na desnu platformu pa skokom iz trka pravo preko provalije na ivicu. Odatle se okrenite na jug i skočite na malu izbočinu, pa na čvrsto tle. Ispred bi trebalo da su metalna vrata. Otvorite ih ključevima od čuvara i udite u Mastabe.

Nivo 39 Mastabas (Mastabe)

Prvo skrenite levo pa dođite ispred kamiona, uzмите Jerrycan, krenite na jug i skrenite na prvi put ka istoku.

Čim budete na tom putu sa vaše leve će biti vrata gde ćete naći municiju i vratanca u podu. Uzmite municiju i udite na vratanca. Pratite put do prve raskrsnice.

Kada dođete do nje skrenite levo i kada dođete do kraja hodnika naći ćete malu osvetljenu sobu sa tri lavlje glave na zidu. Ako



bolje pogledate u svakom od lavljih usta se nalazi po dragulji. Upućajte svaki.

Njihova usta će se zatvoriti, a otvoriće se vrata na severnom zidu. Udite tu i pokupite praznu kožnu čuturicu sa poda. Izadite iz sobe sa glavama putem kojim ste došli do raskršća. Skrenite levo kada dođete tu, pratite hodnik na gore i oko do ćorsokaka, pa izadite iz te rupe, valjda napolje.

Izadite iz ove male oblasti i trebalo bi da ste između dve provalije, zapadno i istočno od vas. Ubijte psa, i preskočite provaliju preko najkraćih tačaka sa desne strane. Raznesite sa sačmarom blokiran ulaz i krenite dalje. Unutra ubijte par šišmiša i psa.

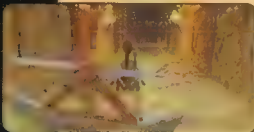


Dook je u Engleskoj. Lara živi u velikoj kući koju je nasledila pre mnogo godina. Tada nije videla mnogo koristi u tome, ali sada shvata da je, ako ništa drugo, za kuća korisna za čuvanje svih umetničkih vrednosti koje je sakupila na putovanjima. Lara nikada ima teren za vezbanje napravljen u dvorištu.





Posle, otvorite vratanca u podu i sidite. Pratite hodnike do prvog raskršća i skrenite desno, na kraju tog hodnika nalazite opet na sobu sa lavljim glavama. Uradite isto što i pre. Očekuju vas još jedna vrata, mumije i vreća sa peskom. Vratite se do



raskršća i skrenite sada desno, pa idite do sledećeg raskršća. Ne skrećite levo, nego nastavite ka severu. Čorsokak je iza čoška zato se povucite gore u sobu iznad, otvorite vrata, raznesite blokadu i izadite.

Opet provalija. Krenite do levog zida, okrenite se na sever i iz trka skočite dijagonalno do male iverice u severozapadnom čošku, a odatle opet dijagonalno skokom severozapadno do zemlje. Iako izgleda da je ovaj put čorsokak, ali se na desno krije soba.

Ubijte škorprije, otvorite vratanca i udite. Pratite hodnik do prve raskrsnice i skrenite desno, idite dok ne dođete do čorsokaka sa neupaljenom bakljom na podu. Uzmite je i vratite se do raskršća i nastavite pravo do sobe sa lavljim glavama koja je puna neprijatelja. Bacite baklju i napunite ih olovom. Sada ponovo upalite dragulje u ustima lavova i krenite kroz vrata u sobu. Ona sadrži šižišme i nešto što izgleda kao tri skale sa posudama na vrhu toga i simbolima na njima. Iza toga se nalazi bara sa vodom.

Napunite čuturicu sa tom vodom i vratite se do ispred skali i postavite Laru ispred najlevije. Simbol na njoj su tri lelujave linije, i zato sipajte vodu iz čuturice u posudu.

Sada idite do desnog čiji je simbol piramide. Srednja skala ima znak sunca. Iskoristite Jerrycan i Laru i sipajte u posudu. Tri posude bi trebalo da su pune. Za četvrtu treba da zapalite baklju i zapalite posudu. Time se otvaraju vrata na levom zidu. Ako još imate municije upućajte mumije i izvucite ključ sa pajserom iz zapadnog zida.

Negde na ovom nivou će se otvoriti vrata, ali pre nego što krenete upućajte dragulje u ustima dva lava. Vratite se u sobu sa skalama i vrata u istočnom zidu su sada otvorena, udite i videćete opet lavlje glave. Krenite uz stepenice, ubijte pse i pratite hodnik do prve raskrsnice. Nastavite pravo do čorsokaka, sa otvorom za izlazak napolje.

Izadite van ove oblasti i skrenite levo ka polju ispred. Da biste prešli prvo skočite na platformu na levo. Sada skočite dijagonalno skokom iz trka severoistočno na put na levo, pa preskočite do puteljka na jugu, preko puta polja. Tu na desno su vrata, otvorite ih, pa otvorite vratanca. Pratite hodnik do raskršća. Ignorišite put na levo, jer vas vodi do čorsokaka. Izadite iz rupe. Pas i blokada van blokiraju put. Krenite pravo van ove oblasti na vrata preko puta. Otvorite vratanca i spustite se dole i po običaju pratite hodnik do prog raskršća. Tu skrenite levo u sobu sa lavljim glavama. Odatle udite na sada otvorena vrata i bićete u sobi sa tri majmunske statue ispred vas. Ispred njih se nalaze po jedno sedište/poluga i potrebno je da izaberete pravo da otvorite vrata na vaše desno, a ako pogrešite napašće vas horda divljih majmuna. Pravi izbor je krajnja desna statua.

Pojaviće se pitom majmun. Sledeća soba sadrži mumije, ključ koji treba da izvadite iz istočnog zida i lavlje glave.

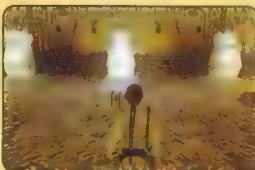
Kada se vratite u sobu sa majmunima zapadna vrata bi trebalo da su otvorena, udite, upućajte dragulje u lavljim ustima, pa prođite na zapadni otvor. Pratite hodnik na gore, pa okolo, pa malo skidnite. Na dnu se popnite nekoliko blokova, popnite se uz rampu i udite na sledeći nivo.

Nivo 40 The Great Pyramid

Pratite hodnik do čorsokaka, potom izvucite Laru odatle. Raznesite barijeru i po izlasku ubijte negativca. Preskočite narednu provaliju dijagonalnim skokom sa jugozapadnog puta, na drugu stranu. Čim doskočite brzo se okrenite upućajte negativca.

Otvorite vrata i potom ubijte čuvara, a kad naleti i leteca buba, ubijte i nju. Udite na kamuflirana vratanca u podu na sredini sobe. Spustite se preko iverice, jer je rupa suviše duboka da biste uskočili. Tu ćete naći granatnu pušku, pa se vratite napolje. Raznesite barijeru koja vam blokira izlaz i ubijte neprijatelja po izlasku. Otvorite vrata i udite na sledeća, pa i tu ubijte neprijatelja.

Vratanca, su u stvari zamka, zato otvorite istočna vrata. Ponovo napolju, naći ćete opet na barijeru na sobi. Unutra su dve odvatne pešćane bube, vratanca koja ne vode nikud, Uzi, puška za granate i municija. Udite ako vam to treba. Vreme je da dođete do velike piramide. Dođite do



male, najsevernije platforme koja štiti preko provalije i skokom iz trka dođite do druge strane. Sada treba ići oko piramide, pa se popeti na nju, što neće biti lako.

Prvo, skidnite do male platforme na levo. Skoknite iz trka do malo nagnute platforme, a odatle pridite rampi i popnite se na prvi blok. Idite dijagonalno do sledećeg, pa na sledeći. Tu se okrenite na istok i hodajte napred dok ne možete više. Skoknite unazad.

pa skoknite na bezbedno do sledeće hrpe.

Čim doskočite, pritisnite R1 i pritisnite nazad da se vratite nekoliko koraka, taman toliko da izbegnete padajući kamen sa strane piramide. Sledeći korak su dva povezana skoka napred na bezbedne blokove.

Tu pripazite opet na padajući kamen, kad prođe skoknite na sledeći blok, okrenite Laru ka istoku i napravite dva skoka preko na sledeći set blokova. Još jedan skok na istok, samo što će ovog puta Lara doskočiti na nakrivljen blok i skliznuti niz piramidu. Kada dođete do kraja, ostanite tu dok ne prođe još jedan kamen.

Spustite se na blok, okrenite se na jug, skoknite iz trka do iverice preko provalije. Okrenite se na levo, ubijte bubu i skočite sa iverice do strane piramide. Okrenite se na sever, dođite do najdešnje iverice, skoknite unazad i preskočite do druge strane.

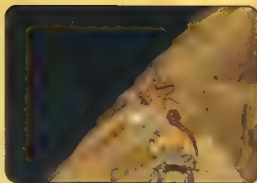
Popnite se na sledeći blok, pridite rampi i odatle skočite na platformu sa prvom pomoći. Odatle se okrenite severozapadno i skočite dijagonalno. Pritiskom na dugme za skok zajedno sa na dole, skočite unazad na platformu. Vratite se na blok pa skočite još jednom dijagonalno severozapadno na sledeća dva.

Sada pokušajte skokom pravo (zapad), hodajte pa skočite još dva bloka na sever. Okrenite se na istok i skočite dva puta zaredom na ploče između onih nakrivljenih. Skočite unazad na drugi da izbegnete smrt. Okrenite se na sever i popnite Laru na sledeća dva bloka, krenite na zapad sledećih nekoliko blokova, ubijte par buba i krenite na sever sa krajnjeg bloka.

Donosimo Osmi i sedmi deo serije, uključujući Atlantsku piramidu i Xian-ov bodež. Lara je postala poznata i u drugim delovima vođenju opasni Alaskan Highway od Tlera do Fuego-a u Južnoj Americi u rekordnom vremenu (mada to kasnije nije priznato u Guinnessovoj knjizi rekorda zbog "bazažizme" -). Takođe se radi o radovima serijane kada je ušla u Velika Stopala u Severnoj Americi.



! Hodajte zapadno dok Lara ne stane. Odatle se malo vratite i skočite na sledeće blokove, ali čim Lara počne da klizi, vi trkom skočite zapadno na sledeća dva bloka. Tu ubijte bubu Još jedan skok na zapad pa se okrenite na jugozapad.



Ovog puta skočite dijagonalno na ploču ispod, okrenite se na severozapad i opet dijagonalno skočite na sledeću ploču. Opet isto na sledećih par blokova, okrenite se ka piramidi i popnite se tri stepa gore. Još jedan dijagonalan skok na severozapad, pa dva uzastopna skoka na zapad, i skoro ste završili, jer treba da doskočite na bezbednu zemlju. Skočite na trka na zapad i Lara će kliziti niz piramidu i završiti nivo.

Nivo 41 Khufu's Queens Pyramids (Kufuove Kraljičine Piramide)

Ubijte i zver i čoveka koji se bore, pa idite dole levo u sobu potopanu sa te strane kamena. Tu ćete u sanducima naći dosta stvarčica. Kada izađete videćete još jednu sobu iza ove. Kad uđete biće vam potreban kapljica od magacina koji vam je dao čuvar iz nivoa Menkaura.

Ako ga nemate, nemate sreća, a ako ga imate otvorite vrata. Razvalite sanduke i uzmite razna oružja. Opet zađite, ubijte ogromnu škorpiju, pa krenite na sever do provalije. Hodajte pored leve strane i doskočite sa nivoa do platforme. Sledeći skok izvedite iz trka malo ka severozapadu.

Time doskaćete na desni put gde odmah ubijate škorpiju. Pošto je ovaj put čoršak, treba da nastavite da preskačete provaliju. Pridite izbočenoj ivici i skočite na platformu prekoputa. Tu se okrenite desno i skočite na sledeći blok. Ubijte bubu, pa se popnite na naredni. Sad se okrenite levo pa skočite na sledeću platformu. Nemojte držati ščupce za hvatanje, jer ćete time umanjiti šanse da se dokopate platforme. Sledeći blok je samo malo na severozapad. Pridite ivici i dijagonalno skočite na njega. Opet preko provalije. Okrenite se na zapad i skočite na teško vidljiv blok desno od onog na koji ste namestili da skočite.

Okrenite se na desno pa skočite na sledeću platformu. Odmah izvadite pištolje i upućajte bubu i škorpiona, ali pazite da ne padnete u provaliju. Iza čoška, na desno, je čoršak. Stvarno? Ne! Gurnite blok na stranu i otvorite van se skriveni prolaz u piramidu. Uđite, otvorite vratanca i polako se spustite unutra.

Unutar piramide ćete naći gomilu lavirinata sa padajućim zidovima koji pak otkrivaju skrivene prolaze. Takođe su tu rupe u zidovima koje daju i dobre i loše stvari. Možete dobiti municiju i prvu pomoć, ali i bube!

Da biste bez problema prošli sve lavirinte, skrenite desno kod prve raskrsnice pa levo posle svakog čoška. Nastavite nemojte stati dok ne čujete muziku, i ne dođete do sobe sa starogrčkim čuvarom. Budite bez milosti. Na kraju sobe se u zidu nalazi izrezbarena zvezda, a u podnožju ključ koji tvrdite pajserom, i njime otvorite vrata za izlazak sa nivoa. Vratite se do mesta gde se spustili. Idite pravo od prvog raskršća. Skrenite desno kod druge, levo kod treće, opet levo kod četvrtre (proći ćete pored bakliji), i desno kod pete raskrsnice.

Poslednji padajući zid će vam otkriti skriveni prolaz, pravo ispred vas. Tuda izađite i vratite se do provalije, preskočite do platforme na drugoj strani. Okrenite se na levo, skočite na prvi blok, pa na sledeći (tu ubijte bubu, naravno). Okrenite se na istok pa počnite da se penjete na piramidu. Sledeći blok na koji možete da se popnete je na desno pa gore.

Da dođete do sledećeg, skočite dijagonalno na severoistok na platformu, pa opet na sledeći i tu ostanite mirni. Počete da padaju kameni blokovi, a kada to prođe, opet skočite dijagonalno na severozapad na sledeću platformu. Par buba će pokušati da vas ometu, ali vi sa ključevima koji su vam dati ranije otključajte kapiju.

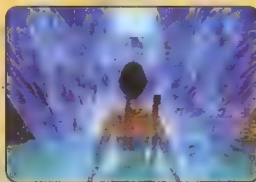
Nivo 42 Inside The Great Pyramid (Unutar velike Piramide)

Pažljivo se spustite niz put dok ne dođete do velikog razmaka. Da to pređete potrebno je da se spustite na nižu levu ivicu i skočite iz trka. Izvucite neko gadno oružje, npr. sačmaru, i upućajte budalu koja puca na vas. Onog iza vas hladnokrvno upućajte u glavu. Sada skrenite desno na sledeći put. Pratite ga, prođite ispod kaplje i uđite u tu sobu. Ubijte neprijatelje, i polako dođite do praznine između rampi koje vode na gore.

Kad prđete dovoljno blizu, Lara će pokrenuti dva klizajuća stuba koja idu napred-nazad između hodnika. Da ovo pređete, prđite prvom stubu veoma blizu i skočite napred kad je ono na sredini. Isto ponovite i sa sledećim.

Ubijte besne pse, pa uđite u kontejner sa zadnje strane. Unutra ćete naći prvu pomoć i neupajenu baklju. Upalite je pomoću baklje na zidu, pa upalite sve ostale (ukupno 4). Otkriće vam se onda skriveni prolaz na zapadnom zidu. U toj sobi ćete u jednom čošku naći municiju za sačmaru, a u drugom prekiđač koji naravno povlaćite.

Ovim ste srušili zid u prethodnoj sobi kod vrha rampi.



Vratite se i prođite bilo koju rampu. Dramatična muzika znači da će nešto da se desi. Ova soba sadrži 4 rupe za ključeve u obliku zvezdi i veliku izrezbarenu zvezdu u podu. Pridite bilo kojoj od 4 zvezde i pritisnite dugme za akciju.

Okrenite se i primetićete svetlost na jednom delu poda. Stavite ostala tri ključa u svoja mesta, cela soba će zasvetleti i otvoriće se šaht na sredini sobe. Pre svega, pritisnite prekiđač na severnom zidu i ubijte neprijatelje koji vas napadnu. Izađite iz ove sobe, prođite rampu i dođite do klizajućih stubova. Trebalo bi da vidite snažnu svetlost u sobi iza stubova.

U toj sobi, kontejner u sredini sobe se pretvorio u gomilu šljunka. Dođite do istočnog zida i izađite na hodnik. Jedan kraj ima prvu pomoć, a drugi prekiđač koji kad ga pritisnete, otvarate kapiju nazad u glavnom nagutomu holu u piramidi. Vratite se preko stubova i van sobe sa rampama.

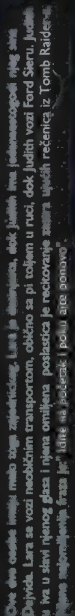


Judith Gibbons: soba koja je data glas Lara Croft, pronađena je u Derbyshire-u.

Susie Hamilton, član Core Design-a kaže: "Zelastično mi liči koji poseduje glas sa arheološkim arcentom, odlučna, ali dopadljiva. Osećali smo se kao da je Judith prava osoba". Za razliku od Neil McAndrew, Judith Gibbons je ljubaznija. Pa ako sanjate da vam govori Lara Croft, ne čuđite se.

Govor porazite Judith Gibbons. Ljubavi kompjuterskih igara Lara Croft, zvezda vrhunskih radova Tomb Raider-a, najuži lični prijatelj i čuvar gladijatorske hribnosti.





prekidaca u sobi
kamena bloka.
ostanite po
ste stubove
om iz trka
o jame sa
se za ivicu,
momen-
red da
an

Ne to ozbiljno:

Koncentracija

Ivana Mitrović



Ah, da! Do lo je proleće. Ko će satima da sedi i čita knjigu? Ko će da sluša predavanja iz časa u čas? Da, da, dragi moji, sve ovo ne može da izbegnete ali zato možete adekvatno da se pripremite.

Uslud zanimljivosti video igara, njihove dinamike, kolorita, brzog smenjivanja radnje, traćenja aktivnog ućeća igraća i njegove pa nje za sve vreme trajanja igre, sposobnost koncentracije igraća se povećava.

Da bi postigao to bolji rezultat, igrać mora svoju pa nju sve vreme da usmeri na ekran. De av a se da sekund nepa nje katastrofalno utiće na tok igre, stoga ćete primetiti da igrać ponekad i ne ćuju va a dozivanja i nisu svesni događanja oko sebe dok na monitoru spa avaju celu planetu od neke nama nepoznate



napasti. Primitićete brze pokrete oćiju i uvek zaposlene prste koji munjevito prelaze sa tastera na taster. Obilje zvućnih efekata koji prate video igre pospe uju utisak pripadnosti odrećenoj akćiji u igri i poistovećivanje sa glavnim junakom. Va organizam biće naviknut na dugo i, to bi se reklo, aktivno sedenje.

Sada ovo iskustvo mo e da se prenese i na ne to neinteresantnije situacije ali za vas veoma bitne. Ućtrenirano maksimalno posvećivanje pa nje jednoj kategoriji, u ovom slućaju video-igri, mo e da se prenese na neku drugu kategoriju iz svakodnevnoćnog ivota. Nemojte se iznenaditi ako primetite da vas igrać pa lživije slu a, du e ćita knjigu i aktivnije ući. To je sve rezultat uve bane koncentracije, odnosno sati provedenih ispred Sony PlayStationa.■

SONY

Verbatim	Fabrik
5 DM 4,5 DM 1 CD	5 DM 4,5 DM 1 CD
15 DM 4,0 DM 10 CD-a	15 DM 4,0 DM 10 CD
30 DM 3,5 DM 20 CD-a	30 DM 3,5 DM 20 CD
60 DM 3,3 DM 50 CD-a	60 DM 3,3 DM 50 CD
125 DM 3,2 DM 100 CD-a	125 DM 3,2 DM 100 CD
NAZOVITE MI	100 i više

Adresa: Dušana 35, Zemun
Tel: 113-865
Vreme: 10-20h osim nedelje

EX SBS

- Prodaja i otkup novih i polovnih PC konfiguracija i komponenti

- **INTERNET** provajding
YUBC uplatno mesto

- konzole
- dodatna oprema: obićni i analogni (dual shock) dćžojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori, pićstolji volani, skartovi...
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabrićkih diskova
- **Na veće kolićine, poseban popust!**

SPECIJALNA PONUDA!

Veliki izbor prednjih i zadnjih omota i CD nalepnica za PC sito ćtampa na diskovima



Dreamcast



PlayStation



STROGO POV.

Wipeout 64



Beskonačno energije:

Tokom igre držite Z+L+R i stisnite C-gore, C-dole, C-levo, C-desno, C-gore, C-dole, C-levo, C-desno

Beskonačno municije:

Tokom igre, držite Z+L+R i stisnite C-dole(2), C-levo(2), C-desno(2), C-gore

Beskonačno vremena:

Tokom igre, držite Z+L+R i stisnite C-gore, C-desno, C-levo, C-dole, C-gore, C-desno, C-levo, C-dole

Pojačajte oružje:

U glavnom meniju, držite Z+L+R i stisnite C-levo, C-desno, C-dole, C-levo, C-desno, C-dole, C-gore. To će dvostruko povećati efikasnost vašeg oružja

Staza Velocitar:

U glavnom meniju držite Z+L+R i stisnite C-levo, C-desno, C-gore, C-desno, C-levo. Ili završite trku sa bronzom ili bolje

Svi brodovi:

U glavnom meniju, držite Z+L+R i stisnite C-dole(4), C-desno, C-gore, C-levo

Piranha II brod:

Završite trku sa bronzom ili bolje

Super-combo challenge mode:

Završite sva tri "challenge" moda

Toy Story 2



Ako vas mrzi da idete redom..

Šifre za nivoe:

- 2 PBPP
- 3 BJWJ
- 4 PJBW
- 5 VBPB
- 6 JBPJ
- 7 JJWW
- 8 PBWJ
- 9 BPWW



Rainbow Six



Municija, mape, otvaranje vrata ...

Tokom igre stisnite PAUSE i dok držite [O], unesite:

100% energije:

O, O, X, O, O, X, ■, ■

Još municije:

■, ■, O, Δ, X, Δ, X, Δ

Pogled svih mapa:

X, O, ■, Δ, Δ, O, X

Otvaranje svih vrata:

Δ, ■, ■, Δ, X, O, ■, Δ

Živi zarobljenici:

O, O, ■, Δ, X, Δ, X, O

Bez terorista:

Δ, O, O, Δ, ■, X, Δ, O

Zadnja sekvenca:

■, Δ, ■, ■, O, O, X, Δ

"Wild" mod:

O, Δ, Δ, X, O, ■, X, Δ

STROGO POV.

Blue Stinger



Puno bombi, puno para

Beskonačno bombi:

Idite na "Title Screen" i unesite sledeće:
X, Y, A, R, START, L, START

Bank/Money= Elliot \$20

Password=3532

Bank/Money= Kimra \$4000

Password=1008

Bank/Money= Yucatan \$5700

Password=1861

Bank/Money= Bermuda \$6000

Password=1394

BLUE STINGER

trikovi

Knockout Kings 2000



Kako da budete uspešan bokser

Big head mod:

Pauzirajte igru i stisnite C-levo, C-desno, C-levo(2), C-desno. Ako ste dobro uneli čučete zvono par puta, ponovite ifru da je nemogućite.

Big gloves mod:

Pauzirajte igru i stisnite C-gore, C-dole, C-gore(2), C-dole. Ako ste dobro uneli čučete zvono par puta, ponovite ifru da je nemogućite.

Mali saveti

Super udarac:

Stisnite A+B+R i smer da udarite dok trepće rukavica u gornjem ćo ku

Povratak energije:

Pomerite se od protivnika, dr ite Z i okrenite analogni d-istik u krug ili pritisakajte Z bez pomeranja palice

Lagani knockdown:

Popunite meter, onda stisnite R+L+A ili B da nokautirate protivnika bez obzira da li dr i blok

Lagani trening:

Izaberite "Offense" u trening modu onda koristite sledeće udarce da udarite plavog protivnika: dole+A(2), dole+B(2). Ponavljajte dok ga ne udarite 30 puta

Wild Metal



Mala pomoć protiv problema

Preskakanje nivoa:

Za vreme igre, stisnite gore, desno, B, Y, dole, levo

Nevidljivost:

Za vreme igre, stisnite Y, desno, B, levo, X, dole

Energija:

Za vreme igre, stisnite dole, dole, A, X, B, X

Sva oru ja:

Za vreme igre, stisnite A, A, desno, Y, A, desno

Brzina:

Za vreme igre, stisnite gore, X, dole, B, A, Y

Otkrivanje svih obele enih lokacija:

Za vreme igre, stisnite Y, B, A, levo, dole, dole

Prijateljske AI jedinice:

Za vreme igre, stisnite B, dole, A, dole, X, Y

SILHOUETTE

Silhouette Mirage



Samo za Japansku verziju

Puna moć:

Pauzirajte i stisnite gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno, X, ■, △, ○

Paperboy



Svi bicikli

Čim krenete biciklom na Easy Street-u, skrenite naglo u levo i stisnite Start, A(3), B, Select, A, B, Start. Ako ste uneli ifru korektno ekran će početi da trepti.

Super Smash Brothers



Kako da uključite mod za varanje

Dodatni poeni:

U modu za jednog igrača pobedite protivnika i stisnite L da ga stegnute pre nego to umre. Zadr ite tako dok se kamera ne fokusira. Proverite rezultat i dobićete 100 extra poena.



Dodatni kostimi:

Idite u meni za izbor lika i unesite c-levo, c-desno, c-gore, ili c-dole.

Igraite kao Captain Falcon:

Morate zavr iti igru za 20 minuta i pobediti C. Falcon-a.

Music Test Opcije:

Prvo zavr ite "Bonus Games 1 i 2" sa svim likovima, čak i sa skrivenim, onda idite na ekran sa podacima da izaberete opcije za muziku.

Dodatni pogled:

Na ekranu gde vidite podatke o liku dr ite Z, pomerajte analognu palicu.

Nivo "Classic Mushroom Kingdom":

Prvo, u modu normalne te ine zavr te igru sa svih 8 likova. Sada će ovaj nivo biti raspolo iv i u modu sa dva igrača.

Promena predmeta:

Kada odigrate vi e od 50 u modu sa dva igrača, "item switch" biće omogućena.





Army Man Sarge Heroes



Gomila šifara da vam bude lakše

Sva oružja:

Unesite "NSRSL" kao šifru

Maksimalno municije:

Unesite "MMLVSRM" kao šifru

Igrajte kao General Plastro:

Unesite "PLSTRLVSVG" kao šifru

Igrajte kao Vikki:

Unesite "GRNGRLRX" kao šifru

Igrajte kao Tin Soldier:

Unesite "TNSLDRS" kao šifru

Napomena: Unesite tu šifru posle aktiviranja drugog lika.

Test informacije:

Unesite "THDTST" kao šifru

Mini mod:

Unesite "DRVLLVSM" kao šifru

Obrnut odabir oružja:

Za vreme igre držite B i stisnite Z da biste birali oružja obrnutim redom

Restartovanje nivoa:

Za vreme igre držite L+R+C-dole da se vratite na početak nivoa.

Šifre za nivo:

Nivo

Attack
Spy Blue
Bathroom
Ruff Mission
Forest
Hoover Mission
Thick Mission
Snow Mission
Shrap Mission
Fort Plastro
Scorch Mission
Showdown
Sandbox
Kitchen
Living Room
The Way Home [Note]

Šifra

LNLGRMM
TRGHTR
TDBWL
MSTRMN
TLLTRS
SCRDCT
STPDMN
BLZZRD
SRFPNK
GNRLMN
HTTTRT
ZBTSRL
HTKTTN
PTSPNS
HXMSTR
VRCLN

Napomena:

Ove šifre će takođe omogućiti sve likove u multiplayer modu.



Rollcage STAGE

Rollcage: Stage 2



Napomena: Ova igra se isto zove "Rollcage Extreme".



Trik mod:

Unesite "I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!"

Sve staze:

Unesite "NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.I47"

Sve borbene staze:

Unesite "YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO"

Svi automobili:

Unesite "WHEELS.,METAL.,ITS....THE.BIN!"

ATD duh kola:

Unesite "WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS"

"Demolition" mod:

Unesite "IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?"

Super brzina:

Unesite "LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN"

"Mirror" mod:

Unesite "I.AM.THE.MIRROR.MAN.,OOOOOOOOOO!"

"Pursuit" mode:

Unesite "PURSUIT.,A.SUIT.MADE.FROM.CATS"

"Rubble soccer" mod:

Unesite "IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT"

"Survivor" mod:

Unesite "HERE.TODAY.,GONE.LATE.AFTERNOON"

Teža "Masters campaign":

Unesite "MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!"

WWF Attitude



Ne sviđa vam se kostim?

Promena kostima:

Idite na "Character Selection" ekran i unesite sledeće: držite ili **L1**, **L2**, ili **R2** i stisnite X dok birate lik

Slučajan odabir lika:

Idite na "Character Selection" ekran i stisnite **R1**

Dodatni borci-opcije:

Nemamo još tačnu listu, međutim igrajte "Career Mode" i pobedite na šampionatu ili na "PPV Event" i neke skrivene opcije biće raspoložive.

Die Hard Trilogy 2

A sad ko ima veći pištolj?

Odabir nivoa:

Idite na glavni meni i unesite:

[L], [R], O, O, [L], [L]

3rd Person Mod prevare:

Da unesete sledeće šifre stisnite pauzu tokom igre:

Sva oružja:

[L], [L], O, O [L], [L]

Beskonačno municije:

[L], [L], [R], [R], O, O

Nevidljivost:

[L], [L], O, O, [L], [L]

"1st Person":

O, O, O, [L]

"Big Head":

[R], [R], [L], [L], [L], [L]

"Skeleton" mod:

O, [L], [L], [L], [L], [L]

Sporije rakete:

[L], [R], [R], [L], [L], [L]

"Driving Mode" trikovi:

Da unesete sledeće šifre stisnite pauzu tokom igre:

Nevidljivost:

[L], [L], O, O, [L], [L]

Beskonačno Nitro-a:

[L], [L], [R], [R], O, O

Beskonačno vreme:

[L], [R], [L], [L], [R], [L]

Kiša:

[L], [L], [L], [L], [L], [L]

"Sharp Shooting" mod trikovi:

Da unesete sledeće šifre stisnite pauzu tokom igre:

Pristup svim oružjima:

[L], [L], O, O, [L], [L]

Beskonačno municije:

[L], [L], [R], [R], O, O

Nevidljivost:

[L], [L], O, O, [L], [L]

Automatsko punjenje:

[L], [L], [L], [L], O, O

Usporeno:

[L], [L], [L], [L], [L], [L]

**DIE
HARD
TRILOGY 2**

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Army Men: Sarge's Heroes

Sva oružja, nivoi ...

Sva oružja:

Ili na Startu ili kada stisnete pauzu stisnite **[L], O, [R], [L]**. "Power Up" će krenuti ka vama i reći "nutcracker" ili "yeeeeehaw".

"Debug" meni:

Pošto pauzirate igru stisnite **[L], [L], [R], [R]**

Biranje nivoa:

Idite u glavni meni i stisnite i držite **[L] + [L] + [R]** i stisnite gore, dole, levo, desno.

Star Wars: Yoda Stories

Ne morate redom

Nivo	Šifra	Nivo	Šifra
2	XKJ	9	VDP
3	GJP	10	BFG
4	TDM	11	FNP
5	WTM	12	STJ
6	ZBV	13	FTG
7	QTC	14	BLP
8	TGR	15	YSF

Carmageddon

Svi automobili i staze

Unesite "0Z6SZD[Skull]V" kao šifru

Fighting Force 2

Biranje nivoa

Idite na "Opening Screen" i unesite sledeće kada se pojavi "Press Start":

Levo, gore, X, gore, desno, y

Kada započnete igru moći ćete da birate nivo.

**FIGHTING
FORCE 2**



Hydro Thunder

Kako do skrivenih staza

Skrivene staze:

Pre početka igre označite "BACK" na ekranu sa opcijama.

Unesite sledeće:

Gore, gore, dole, gore, dole, dole, start

Videćete skrivene staze na "Track Selection" ekranu.

Frogger

Mod za varanje (Cheat mode)

Namerno potrošite sve živote. Onda u High Score pritisnite A, B, A, B, Select, Start. U glavnom meniju videćete novu opciju.

Zaustavite saobraćaj i kornjače.

U toku igre stisnite A, B(2), levo, desno, gore, B, A da zaustavite saobraćaj i da kornjače ne tonu. Ako ste pravilno uneli pojavice se svetlo na semaforu.

Bust-A-Move 4

Jo likova i jo nivoa

Dodatni likovi

U glavnom meniju pritisnite: gore, dole, levo(2), desno, gore, A, B(2), A.

Dodatni nivoi

Kada se "Push Start" pojavi na naslovnom ekranu stisnite A, levo, desno, levo, A. Ako ste pravilno uneli, novi lik će se pojaviti u desnom uglu ekrana.

NASCAR Rumble

Pristupite svim stazama

Pristup svim legendama i stazama (pro i ni im):

Unesite sledeću ifru:

C9P5AUBNAA



ANTZ

Nivo	ifra	Nivo	ifra
2	BCCB	11	DLGQ
3	DQGH	12	CBHG
4	HGGF	13	JBjG
5	NBFG	14	PLDP
6	KGBF	15	LFGB
7	QGJJ	16	DQLD
8	GQHG	17	CLPG
9	FLDP	18	DLHD
10	KGQQ	19	LFQG



Road Rash Jailbreak

Pregazite protivnika

Evo kako da pregazite kola

Stisnite X, X da dvostruko ubrzate da biste pregazili kola. Ne pokućavajte ovo sa kamionima.

Fear Effect

Energija, municija, oružja ...

Idite na "Options Screen" i izaberite CREDITS. Onda unesite sledeće:

Beskonačno energije:

[L], Δ, gore, dole, O, O, Δ, ■, desno, ■

Beskonačno municije:

[L], Δ, gore, dole, O, O, Δ, ■, levo, Δ

Pristup svim oružjima:

[L], Δ, gore, dole, O, O, Δ, ■, gore, O

Br e pucanje:

[L], Δ, gore, dole, O, O, gore, gore, dole

Re enje puzzle:

[L], Δ, gore, dole, O, O, dole, dole, dole, gore



V-Rally Edition '99



Kako da uključite mod za varanje

Kada se pojavi "Press Start" ekran, stisnite L+R, C-levo, C-desno, L+R. Stisnite Start, onda na ekranu za biranje moda držite Z i pritisnite L dok se "Cheat mode" ne pojavi u dnu ekrana. Cheat mode uključuje specijalne modove i bonus kola.

A Bug's Life



Preko preče, naokolo bliže

Nivo ifra

1	9LKK
2	BL26
3	SP9K
4	6652
5	BKK2
6	2PLB
7	6562
8	L59B



Paperboy



Svi bicikli

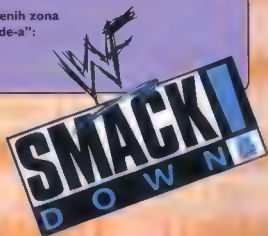
Čim krenete biciklom na Easy Street-u, skrenite naglo u levo i stisnite Start, A(3), B, Select, A, B, Start. Ako ste uneli ifru korektno ekran će početi da trepti.

WWF Smackdown



Skrivene zone

Kreiranje skrivenih zona
"Wrestler Guide-a":
Idite na ulaz preko centralne zone i stisnite O



PROBLEM JE REŠEN NABAVITE

TRIK

U SVIM BOLJIM CD - KLUBOVIMA
ILI PO UZEĆEM NA TELEFON:
011/400-845

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem časopis "Trik", dva polovna džojstika, diskove za PSX; tražim Xenogears, FF tactics i ostale RPG igre.

Minđić Vesko, tel. 318-24-12

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam igre za Dreamcast: Mortal Combat Gold i UEFA Striker za druge igre za Dreamcast.

tel. 018/875-400

Prodajem Nintendo 64 sa 7 ketridža.
tel. 013/820-267

Menjam polovne CD-ove za Verbatim polovne CD-ove.

Nikola. tel. 011/134-997

Menjam ili prodajem igrice za Sony PlayStation "Tekken 3", "Gran Turismo 1", "Moto Racer 2", "3xtreme", "NHL 2000", "Xena".

tel. 034/63-792

Prodajem Sony PlayStation 1 sa dva džojstika i dvadeset igrica (hit igrice), u extra stanju, kućna upotreba.

tel. 034/63-792

Menjam Sony PlayStation za Game Boy Color.

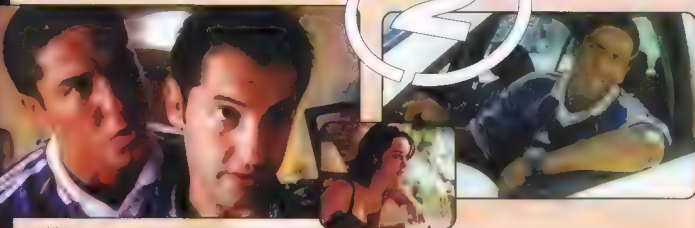
tel. 013/512-551



Novi film **Luka Besona**

TAXI

2



Uloge: Samy Nacer, Frédéric Diefenthal
Režija: Gerard Krawczyk

Japanski ministar odbrane dolazi u posetu Francuskoj da bi ispitao francusko umeće u borbi protiv terorizma i da potpiše "ugovor veka" sa francuskom vladom. Međutim, kidnapuje ga banda jakuzija. Daniel i Emilien spontano bivaju upleteni u nove avanture da bi pronašli specijalnog gosta koji ne sme

da propusti izuzetno važan sastanak. Ova dva momka ponovo će zapaliti asfalt i na sebi svojstven način boriti se protiv negativaca. Posle samo 3 nedelje projekcije ovaj film je videlo 1 668 134 gledalaca, i to samo u Parizu. Kod nas se očekuje takođe veliko interesovanje ■

film i muzika

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS



Nova mračna priča Tim Burtona sa izuzetno zlim humorom i neverovatnom grafikom.

Ova fantazija, različita od svih drugih, nam otvara vrata jednom sasvim novom svetu - gde vas i vašu familiju očekuju neverovatna iznenađenja i neponovljiva muzika (nagrada Grammy za najbolju muziku za decu za 1993. god.). Krenite u fenomenalnu avanturu sa fantastičnom

grafikom i zvukom, sa hirovitim Kraljem bundeva (Pumpkin King), Jack Skellingtonom i krpenom lutkom Sally.

Priča počinje kada jednoga dana Jack otkrije Božićni grad, prepun svetlucavih ukrasa i poklona. Pošto je bio očaran njegovom magijom, on je ovaj novootkriveni vašar preneo nazad do svojih čudnih drugova, čime je izazvao lanac nepredvidivih i smešnih događaja. Ovaj, oskarom nagrađeni film (za najbolje vizuelne efekte 1993. god.), osvojio je mnoga srca publike kao i kritičara širom sveta, a sigurno će i vaše. Priča koju nam je ispričao Tim Burton (Batman, Beetlejuice) kroz stop-motion animaciju je jedinstvena avantura koja zaslepljuje oči i draži vašu dušu. ■

Režija: Henry Selick
Scenario: Caroline Thompson
Muzika: Danny Elfman
Slika: 166 : 1, podrška za 16x9
Trajanje: 73 min

Specijalni sadržaji: Interaktivni meni, pristup svim scenama, jezici u Dolby Digital 5.1: engleski i nemački, Dolby Surround, španski, titl: engleski, španski, norveški, danski, finski, portugalski, jevrejski, islandski, hrvatski engleski za osobe oštećene sluha.

STAR TREK FIRST CONTACT



Otpor je uzaludan! Kapetan Jean-Luc Picard (Patrick Stewart) i posada Next generacije započinju svoju najveću pustolovinu do sada - sci-fi akciju koja iskače iznad svih.

Zovu se Borgovi - polu organski, polu mašine sa samo jednim ciljem: da zaviđaju i pokore sve

rase. Vođeni svojom zavodljivom i sadističkom kraljicom (Alice Krige), Borgovi kreću put zemlje sa planom da promene tok istorije.

Pikardov poslednji susret sa Borgovima ga je skoro ubio, zato traži osvetu. Samo, postavlja se pitanje dokle će ići da bi je ostvario?

Akcion film sa sjajnim specijalnim efektima, u kome još igraju Alfre Woodard i James Cromwell, je film koji bukvalno "ima sve". ■

Uloge: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner
Režija: Jonathan Frakes
Scenario: Brannon Braga & Ronald Moore
Muzika: Jerry Goldsmith
Slika: 16x9
Trajanje: 111 min

Specijalni sadržaji: Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, jezici u Dolby Digital 5.1: engleski, Dolby Surround, engleski i francuski, titl: španski



Dogma

Uloge: Ben Affleck, Matt Damon, Linda Fiorentino, Salma Hayek
Jason Lee, George Carlin, Dwight Ewell, Alanis Morissette,
Alan Rickman, Jason Mewes, Kevin Smith
Režija: Kevin Smith
Muzika: Howard Shore
Scenario: Kevin Smith
Trajanje: 135 min.

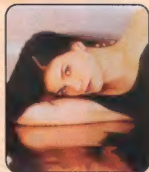


Vanvremenska komedija o najneobičnijim likovima na putu spasavanja sveta od mračnih sila. Najprodavanija knjiga svih vremena, Biblija, adaptirana je za ulazak u 21. vek. Reditelj filmova "Prodavci" i "Lud za Ejmi" upotpunjava svoj opus filmom u kome anđeli imaju ličnost, Zlatno Tele je lažan

Idol u obliku plišane igračke, Sveta Zemlja je stacionirana u Raju Džersiju, Anđeo Smrti nosi oružje i kraj sveta se nesumnjivo nazire. Spasilačka ekipa je zabrana... Čukun-unuka Isusa Hrista, proroci - Džej i Čutljivi Bob, pojavili su od Rufusa, 13. Apostola, da zaustave misiju dva anđela koji su napustili Raj kako bi, iz nepoznatih razloga, izbrisali Božije delo i svoju dušu pronašli u drugoj crkvi. Preobražaj duše putem prelaska u novu crkvu je deo

katoličke dogme, putem koje bi posmuli anđeli ponovo pronašli put do Raja, otkrivajući time veliku grešku u izboru onih koji pripadaju večnom nebu. Time bi dokazali da Bog nije savršen i sva njegova dela bi bila automatski izbrisana.

Kevin Smith, koji nam je predstavio "Prodavce" i "Lud za Ejmi", sada nam pokazuje šta može da uradi sa većim budžetom, fantastičnom ekipom i užvišenim konceptom. "Dogma" nam stiže uz protest katoličke crkve, ali po debitovanju na Kanskom festivalu 1999. godine, osvaja gomilu pozitivnih mišljenja i ohrabrujuće kritike. Odgovarajući mnogobrojnim zainteresovanima kako je došao na ideju da napiše scenario, Kevin Smit je objasnio da je motivacija za pisanje "Dogme" u njegovom katoličkom vaspitanju i ustaljenom mišljenju o religiji. Sve ovo privlači pažnju i uznemirava mnogobrojne vernike, ali ako pogledamo unazad videćemo da su ljudi oduvek pokušavali da unesu dašak komedije u stvari duhovnog karaktera, a mitologija zapadnog sveta je jedina tema ove komedije. Dogma je neverovatno odvažan i satirično strastven komad, toliko nestašan u svojoj veselosti, iako je u osnovi istraživačko-opesivna meditacija vezana za veru u sadašnjem vremenu. ■



VAMPIRES

Uskoro počinje krvni sukob veka.

U maniru filmova od kojih vam se diže kosa na glavi, poput Halloween (Noć Veštica), Village of the damned (Grad prokletih), dolazi nam John Carpenterova jedinstvena vizija mašine za ubijanje - VAMPIRI.

"Zaboravite sve što ste ikada čuli o vampirima", upozorava Jack - Crow (James Woods), predvodnik tima Crow, nemilosrdne grupe

plaćenika za ubijanje vampira.

Kada Master Vampir Valek (Thomas Ian Griffith) poubija Jackov rekodupni tim, Crow i jedini preživeli, Montoya (Daniel Baldwin), kreću naravno u osvetu. U toj jurnjavi bez pravila, Crow i Montoya uzimaju jednu od Valekovih žrtvi kao taoca.

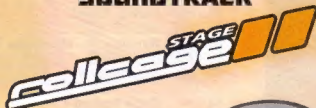
Prelepa ali nesrećna prostitutka (Sheryl Lee) je njihova jedina psihička veza sa Valekom i oni će kroz njene osećaje uspeti da pronađu vođu vampira. Kako se Valek približava kraju 600-godišnje potrage za Pierziovim Kristom, Jack i njegov novi tim Crow, će pokušati sve što je u ljudskoj moći da zaustave njega i njegove vampire u prisvajanju jedine stvari koja bi im dala moć da hodaju danju. ■

Uloge: James Woods, Daniel Baldwin, Sheryl Lee
Režija: John Carpenter
Scenario: Don Jakoby
Muzika: John Carpenter
Glas: 2.35 :1
Trajanje: 108 min

Specijalni sadržaji: Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, Dolby Digital 5.1 na engleskom, titl: engleski i francuski, wide screen i full screen formati, extra: komentari.

Izvor: EXIT DVD klub

SOUNDTRACK



Rollcase Stage II je u pravljenju soundtrack-a za svoju igru, krenuo interesantnim putem. Umesto raznih izvođača sa različitih etiketa, on donosi 6 grupa predstavljenih sa

po 2 teme, svih sa muzičke etikete Moving Shadow. Samim tim pesme su mnogo ujednačenje u kvalitetu, a specijalno u stilu, i sve prate tvrdi tehn, jačeg tempa, pomešan sa breakbeatom ili elektronikom. Od poznatih imena izdvajaju se Ez rollers sa odličnom "Breakbeat generation", Aquasky sa tvrdom "Control" i odlični Omni trio sa melodičnom "Secret life". Mora se naglasiti da je muzika na ovom disku izrazito ujednačena, pa će time odgovarati manjem broju ljudi.



Ako volite tvrdi tehn zvuk, borju kompilaciju od ove teško da ćete naci. ■

boNus

73



Evropskih prvih 10

April Mart

ima igre

Platforma

01. 02. Soul Calibur



02. -- Syphon Filter 2



03. 08. Crazy Taxi



04. -- Urban Chaos



05. 05. Pok mon Yellow



06. 03. Resident Evil III: Nemesis



07. 01. The Legend of Zelda: Ocarina of Time



08. 04. Goldeneye 007



09. 06. Tony Hawk's Pro Skater



10. 07. Super Smash Brothers



Japanskih prvih 10

April Mart

ima igre

Platforma

01. -- Yugioh Monster Capsule



02. 02. Tekken Tag Tournament



03. -- Gradius III & IV



04. 01. Kirby Star 64



05. 05. Powafulu Kun Pocket 2



06. 17. Marvel VS Capcom 2



07. 04. Dead or Alive 2



08. 06. Warioland 3 ~ Mysterious Musicbox



09. 03. Ridge Racer V



10. -- World Stadium 4



BeaSoft prvih 10

April Mart

ima igre

Platforma

01. 03. Syphon Filter 2



02. -- Urban Chaos



03. 06. Donkey Kong 64



04. 07. Gran Turismo 2



05. -- Medieval 2



06. -- Pokemon red



07. 01. ISS Pro Evolution



08. -- F1 2000



09. -- Super Smash Brothers



10. -- Need For Speed 5



Igre čiji se izlazak najavljuje za

MAJ 2000

Game Boy Color

Heroes of Might and Magic	3DO
International Super Star Soccer	Konami
Rally Racing	Konami
Totally Angelica	THQ
Test Drive Cycles	Infogrames
Nascar 2000	THQ
Tomb Raider	Eidos
Brunswick Pro Pool	Vatical
Warioland 3	Nintendo

Nintendo 64

40 Winks	GT Software
Air Boardin' USA	Agetec
Beast Wars	BAM Ent.
Perfect Dark	Nintendo
Carmageddon	Titus
Bombberman 2	Vatical
PGA European Tour Golf	Infogrames
Rally Challenge 2000	Southpeak
Fighter's Destiny II	Southpeak

Dreamcast

Renegade Racers	Interplay
4 Wheel Thunder	Midway
Street Fighter Alpha 3	Capcom
Striker Pro 2000	Infogrames
Giga Wing	Capcom
Tech Romancer	Capcom
Nightmare Creatures 2	Konami
Tony Hawk's Pro Skater	Crave
Marvel VS Capcom 2	Capcom
VIVA Soccer	Interplay
Space Channel 5	Sega

PlayStation

Street Fighter EX2	Capcom
Jeff Gordon XS Racing	Am. Softworks
Micro Maniacs	Codemasters
Vagrant Story	Square EA
Danger Girl	THQ
Wild Arms 2	SCEA
Mr. Driller	Namco
Rhapsody: Musical Adventure	Atlus
Duke Nukem: Planet of Babes	GT Software
Countdown Vampire	Bandai
Mike Tyson Boxing	Codemasters
Grind Session	SCEA
Armorines: in project Swarm	Acclaim
Nightmare Creatures 2	Konami
Gekido	Interplay
Jeremy McGrath 2000	Acclaim
Arena Football	Midway

PlayStation 2

American Arcade Pinball	Square
All-Star Pro Wrestling	Square
FIFA 2001	Electronic Arts
Hresveigr	Gust
Sky Surfer	Idea Factory
Wild Wild Racing	Imagineer
Snowboarding Super Cross	EA Square
Battle Bitch/Gire	ArtDink

Nemoj samo da se igraš

probaj i da igraš



Prošlo je vreme, kada si mogao da se igraš duboko zavaljen u svoju fotelju, pomerajući samo palčeve i očne živce. **DANCE PODIUM** je dodatak za tvoj PlayStation koji će ti omogućiti da igraš i to u bukvalnom smislu te reči. Dovoljno je da se prepustiš muzici, pratiš pokrete igrača na ekranu i pokušaš da ih ponoviš pritiskajući nogama oznake na podijumu. Dok se trudiš da savladaš disco, techno, reage, rave, hip hop i ko zna koji još ritam, primećeš da tvoji nezgrapni pokreti polako prerastaju u pravi ples, a ti postaješ pravi igrač. I ne samo to. Uz pomoć **DANCE PODIUM**-a možeš igrati i svoje omiljene igre ali na jedan novi, mnogo zanimljiviji način, jer se on ponaša i kao normalan džojstik.

BeSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** 064/120 71 51



ZA PRAVU ZABAVU TREBA

MNOGO MANJE PARA

NEGO ŠTO VI MISLITE!



PlayStation

Originalna konzola sa Dual Shock kontrolerom, ugrađenim cipom, garancijom od 6 meseci i uputstvom prevedenim na srpski.

Igre

Ogroman izbor najnovijih i starijih igara snimljenih na originalnim Verbatim diskovima, povoljnije nego ikad.



Ferrari volan

Vibrirajući volan sa menjačem identičnim Ferrarijevoj formuli 1, analognim pedalama za gas i kočnicom.

Servis

Naš stručni servis otklonice sve kvarove na vašim konzolama i dodacima, popravice, nameštice, zakrpe i učiniče što je potrebno da sve funkcioniše kao pre.



Mogućnost plaćanja na 2 rate • Najveća ponuda dodataka • Obezbeđen servis • Sve na jednom mestu



Centrals: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51